

ADIÓS 2013: REPASAMOS LO MEJOR Y LO PEOR DEL AÑO
games TM
Número 018
5,95 €// Canarias 6,10 €
GRUPO ZETA
Xbox One | PS4 | Wii U | PC
ta | 3D
S | Android | Arcade | Retro
PS4 Y XBOX ONE
TODOS LOS ANÁLISIS
GAME OVER
El arte de comunicar la derrota
DESTACADOS
GRAN TURISMO 6
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
NEED FOR SPEED: RIVALS
THE WALKING DEAD: TEMPORADA 2
FUN & SERIOUS FESTIVAL
BRAVELY DEFAULT
CALL OF DUTY: GHOSTS
THE ORDER 1886
GODS WILL BE WATCHING
DARK SOULS II
Las nuevas trampas de uno de los juegos más esperados de 2014
REY DEL ROL
CD Projekt y The Witcher 3 devuelven la grandeza al RPG
ANALIZADO
SUPER MARIO 3D WORLD
¿Conseguirá Mario salvar a la Wii U?
00018
8 420565 001403



Es complicado informar con cierta frialdad acerca de la nueva generación de consolas: raro es el fan de los videojuegos que no lo es también de la tecnología punta, y dejarse llevar por una avalancha de cifras de polígonos, velocidades de proceso y demás estadísticas es complicado. También es difícil no dejarse llevar por las (comprensiblemente) triunfalistas campañas de las grandes casas del sector, que arremeten en la campaña de Navidad como aquí nuestro amigo next-gen de la izquierda: aullándole a la luna llena y sin mirar atrás.

Nuestro trabajo, sin embargo, consiste a veces en ir al baño y echarse un cazo de agua fría en la nuca (o de agua hirviendo en el regazo, según cada cual), y hablar de los juegos abstrayéndose de lo que podrían haber sido, de lo que nos están vendiendo y de lo que muchos quieren que sean. Ajenos a bandos, a devociones por franquicias que llevan décadas con nosotros o a, en fin, la enérgica excitación que la palabra next-gen despierta en cualquier jugador con callo.

La buena noticia de este número es que hemos probado los juegos de lanzamiento de PS4 y Xbox One. La mala, que no todos son parabienes y felicitaciones, cosa esperable por otra parte para los que hemos vivido más de una campaña de lanzamiento. Queremos darte una visión alternativa de estos primeros meses de next-gen, una en la que estamos excitados por lo que está por venir, pero sin juicios nublados por el subidón de azucar de la campaña navideña. Sigue con nosotros, porque ahora más que nunca, lo mejor está en el horizonte. (Esperamos).




18

Sumario

PREVIEWS

ANÁLISIS

EL DEBATE


90 COD: Ghosts

REPORTAJES



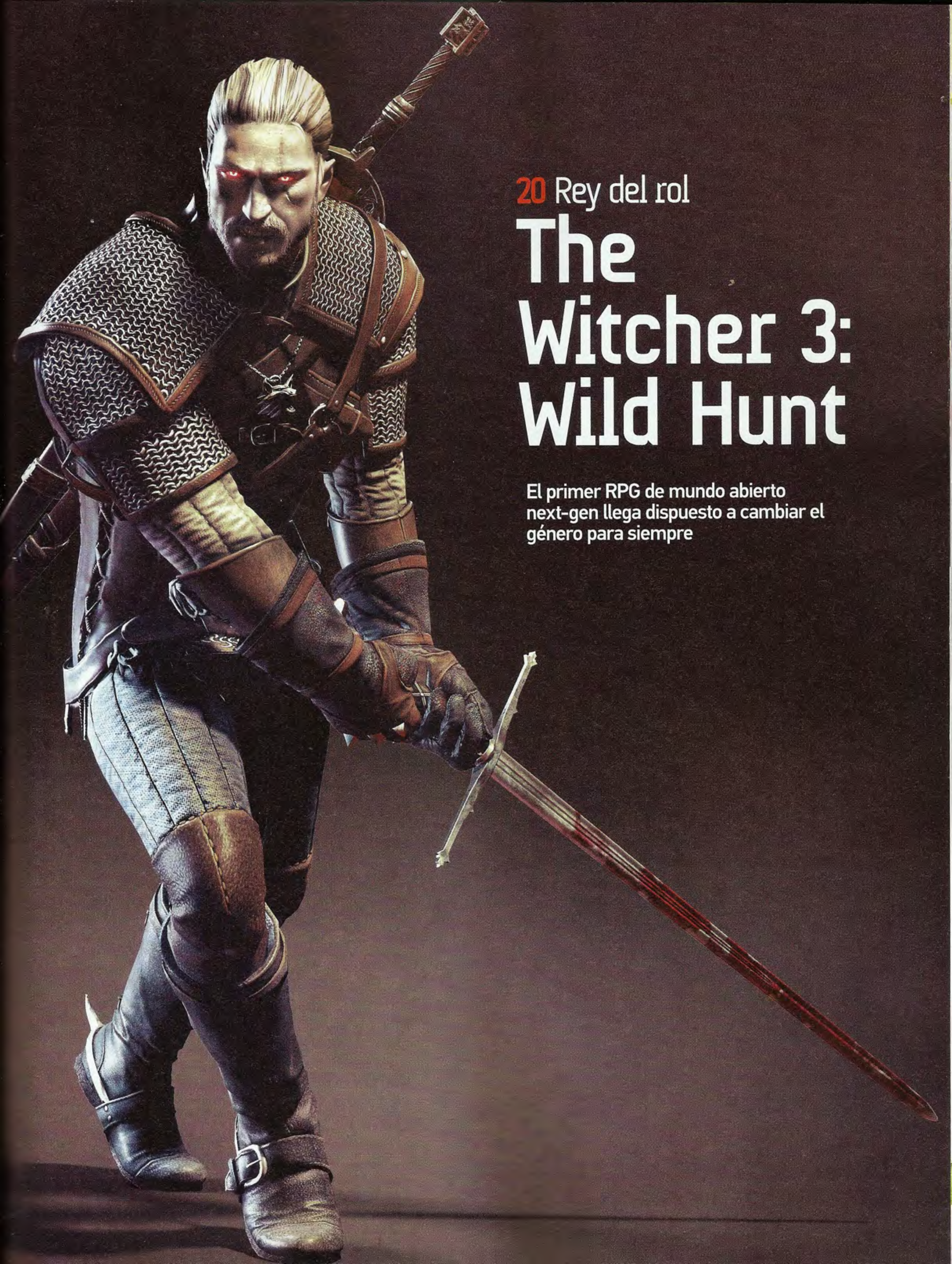

80 Forza Motorsport 5

RETRO


70 Dead Rising 3

DESTACADOS


74 Killzone: Shadow Fall



20 Rey del rol

The Witcher 3: Wild Hunt

El primer RPG de mundo abierto next-gen llega dispuesto a cambiar el género para siempre

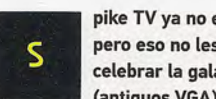
El Debate



(PREMIOS PARA TODOS)

Telltale Games y Hello Games ganan los VGX

→ Los ex LucasArts desarrollan *Juego de Tronos* y una aventura en el universo *Borderlands*, mientras que los ingleses muestran un universo generado por procedimientos



Spike TV ya no es lo que era, pero eso no les ha impedido celebrar la gala de los VGX (antiguos VGA), a la que varias compañías se han sumado para hacer anuncios de futuro. Hasta el bueno de Reggie se asomó para desvelar un nuevo personaje de *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* (que Nintendo anuncie algo fuera de sus Nintendo Direct vale casi tanto como una conferencia de E3). Cranky Kong, que tiene bastón y participa con los otros monos en el multijugador, y su presencia nos recordaron dos cosas. Que Retro Studios lleva retraso con este juego (sale en febrero), y que cada segundo que Retro Studios está con este título es tiempo que nos separa de no está haciendo un *Metroid Prime*.

La ceremonia, absolutamente soporífera (presentada por Joel McHale y Geoff "Doritosgate" Keighley), nos recordó por qué Spike ya no es una cadena que dé mucho peso al videojuego. Pero no podemos negar su tirón si consiguieron que Sam Lake apareciese en un vídeo enseñando unos segunditos de su exclusiva de Xbox One, *Quantum Break*,con su potente acento finés y su cara de *Max Payne*.

Podemos hacer todo tipo de cábalas, pero "*Gears of War* con tiempo-bala", como se dijo en nuestra timeline, refleja bastante bien lo que se trae Remedy entre manos. Ahora habrá que ver cómo se combina eso con una serie de imagen real, en lo que es la apuesta más arriesgada de la estrategia de Xbox: contenido audiovisual propio junto a videojuegos.



Arriba Si algún día os encontráis a Randy Pitchford en Twitter, quedaos muy quietos y no hagáis ruido.

> "Si ves estrellas en el cielo, son reales. Tienen planetas orbitando y puedes visitarlos."
> Sean Murray, Hello Games.

En lo que respecta a su hipotética naturaleza episódica, Remedy (que también presentó un tower defense para móviles: *Agents of the Storm*, en uno de los movimientos más inesperados de la noche) puede pedir consejo a Telltale. Los ex LucasArts se hicieron con la noche con una retahíla de anuncios directos e indirectos que, según nuestras cuentas, pone cuatro aventuras a la vez en sus manos (Steam anunció poco después de la ceremonia que *The Walking Dead* comienza temporada a mediados de este mes. Y tenemos *Fables* para rato).

LA SORPRESA ES que Telltale ha llegado a un acuerdo con ese Mefistófeles moderno que es Randy Pitchofrd, el jefazo de Gearbox, y que en 2014 disfrutaremos de *Tales from the Borderlands*, una aventura gráfica ambientada en el universo de Pandora. Pudimos ver brevemente a Marcus presentando a los dos protagonistas (un tipo con brazo cibernético y una mujer aparentemente llamada Fiona, cuyo cartel de "Se busca" desvela a una estafadora antes que a una sanguinaria Buscadora de la Cámara), y a Jack el Guapo en pleno ataque psicótico de risa, porque "va a morir tanta gente".

El otro anuncio de Telltale era más esperado: van a encargarse de hacer por



→ KONAMI HA EXIGIDO LA RETIRADA DE SKULLGIRLS DE XBLA Y PSN SIN DECÍRSELO A SUS CREADORES

Sumario

Tu guía de grandes historias

“En Quantum Break hemos sumado la acción estilizada de Max Payne a la narrativa aprendida en Alan Wake”

Sam Lake, Remedy

Juego de Tronos lo que ya han hecho por *Los Muertos Vivientes*, demostrando que a día de hoy son el estudio transmedia por excelencia.

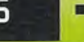
Las únicas dudas que nos despertaron sus anuncios fueron si podrán mantener su nivel de calidad al tener que hacer malabares con cuatro títulos, y por qué demonios Anthony Burch (el guionista de *Borderlands 2*) aún no ha confirmado su implicación en el juego. De acuerdo, tiene contrato con Gearbox pero, unas migajas, una supervisión creativa, un algo.

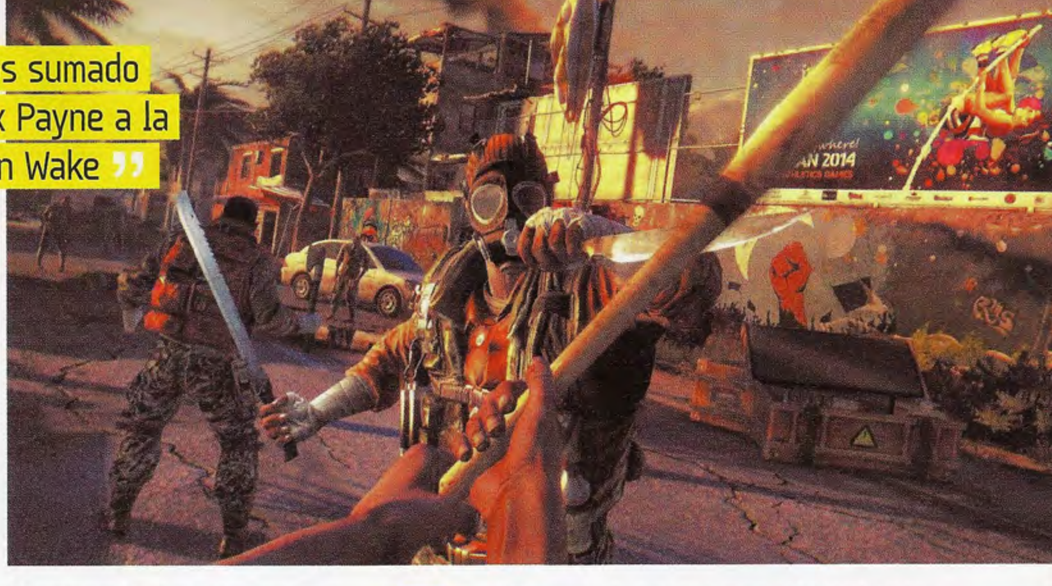
A pesar de llevarse la noche con los dos anuncios, a los medios de costumbre les deslumbró más lo que llevaba Techland bajo el brazo. *Dying Light*, una demo técnica para PS4 (en videojuegos se llama así a las estafas piramidales, ¿no?) de lo que podríamos llamar *Dead Island: Next Gen*: zombis, primera persona y armas blancas. Lo de siempre, aunque con mucho oooh y mucho aaah gráfico a 1080p. Veremos en qué queda.

NO MAN'S SKY, un título de los independientes Hello Games (que con *Joe Danger* nunca nos convencieron del todo), nos pareció la propuesta más next-gen de la noche, aunque venga de la mano de un estudio de cuatro personas. El juego de ciencia-ficción aprovecha la potencia de las nuevas consolas para generar con procedimientos (*Minecraft, Dwarf Fortress* o *Darwinia* son ejemplos de títulos que usan esta técnica) un universo de exploración espacial. El tráiler que mostraron era arrebatador, y en él se recogían ideas que otros pioneros desaprovecharon (Will Wright con *Spore*, sin ir más lejos) a la hora de generar ecosistemas enteros persistentes, en galaxias inexploradas que sugieren un fuerte componente online.

La belleza de biomas generados sin la intervención de diseñadores se completaba con atisbos de combate espacial en lo que huele a un pedazo de 4X al que prometemos no perder de vista en nuestro radar. Sean Murray terminó de derretir nuestros cínicos corazones cuando salió a la palestra a citar influencias de Arthur C. Clarke y Asimov. Murray señaló una imagen de un jugador (el título es en primera persona) mirando las estrellas, asegurando que "si puedes verlo, puedes ir hasta allí". La generación por procedimientos también tiene su pequeño hueco en *The División*, entre las bondades de su motor Snowdrop, donde figura como responsable de nuevos niveles de destrucción de elementos: ¡nunca podrás acribillar dos coches de la misma manera! Entre ese dato de Ubisoft, un poco de *Titanfall* y sus clases de personaje, y un tráiler de *The Witcher 3* que confirma por qué es nuestra portada, se acabaron los anuncios de cosas interesantes.

También dieron unos premios y, al terminar la noche, Geoff Keighley volvió a su casa de fantasía, construida con Doritos de todos los sabores y fuentes de Mountain Dew. Ahí es nada.





Arriba Dying Light tiene revolucionado a todo el mundo. A nosotros las demos técnicas nos parecen la homeopatía del videojuego.



Arriba No Man's Sky tiene varios puntos a favor de los que carecen el resto de los juegos anunciados esa noche. Entre ellos, originalidad, arte atrevido e ideas poderosas a las que agarrarse.

NO SE PUEDEN ROMPER TODOS LOS RÉCORDS: GT6 DEBUTA CON LA QUINTA PARTE DE VENTAS DE GT5

(OPINIÓN)

¿Quién ganó en 2013? 3DS y Vita

→ Las dos portátiles afrontaron desafíos dispares este año, pero ambas han salido triunfadoras

El amor a las portátiles en los tiempos del *smartphone* parecía un imposible, pero tanto Nintendo como Sony han conseguido que sus máquinas destaquen en una época en la que todo el mundo tiene un dispositivo de juegos en el bolsillo prácticamente de serie. El temor a que tanto 3DS como Vita se convirtieran en objetos de coleccionista se ha despejado durante estos años: si te gusta jugar, cualquiera de las dos consolas tiene propuestas indispensables.

Nintendo ha hecho lo que mejor se le da: forrar su consola con una balacera de juegazos inmunes al paso del tiempo, mientras que Sony ha ligado la suerte de Vita a la de sus consolas mayores y el mejor servicio de esta generación, PlayStation Plus. Sí, ninguna de las dos disfruta del éxito de sus antecesoras (es posible que ese escenario ya no exista), pero al tiempo.

Vita es quizás la que más ha sufrido. A pesar de títulos exclusivos, los estudios externos han dado un poco de lado a la consola, y solo la vitalidad indi ha mantenido un catálogo... digamos que escueto. Posiblemente Sony no esperase que Vita se convirtiese en la consola indi por excelencia, pero ahí estamos: con *Hotline Miami* compartiendo trono con juegazos de nicho como *Persona 4 Golden*. La tendencia sigue su curso, con las llegadas inminentes de *Volume*, *Hotline Miami 2* o *The Binding of Isaac: Rebirth*, entre otros. Vita tiene la mejor pantalla jamás vista en una portátil (veremos si la de la nueva versión está a la altura) y unos controles de fábula: es la mejor casa posible para el indi.

Eso sí, las ventas no acompañan, aunque confíamos que entre las rebajas de precio y el Remote Play de PS4 la cosa cambie. Es bastante difícil que el público mayoritario se tire encima de una consola solo por sus juegos indis ("¡Mamá, está rota, se le ven los píxeles!"), pero si le ofreces una pantalla de lujo en la que poder jugar a la next-gen sin ocupar la tele del salón o tirado en la cama, la cosa cambia. Sobre todo el día que el gran público sea consciente de lo que conlleva PS+: juegos gratis cada mes.

3DS, por su parte, ha optado por contestar a sus difíciles primeros meses (una consola cara y sin títulos) mediante una sartenada de juegos que no han dado tregua a la consola, especialmente los propios: *Luigi's Mansion 2: Dark Moon*, *Castlevania*, *Fire Emblem*, *Animal Crossing: New Leaf*, *Mario and Luigi: Dream Team Bros*, *Pokémon X & Y*, *Zelda: A Link Between Worlds*... El escenario es el de siempre para Nintendo: explotar sus mejores sagas con la confianza de que



Arriba 3DS ha demostrado que vale cada céntimo a base de juegazos.





Debajo ¿Es *Hotline Miami* el mejor port para portátil de todos los tiempos? Sí.

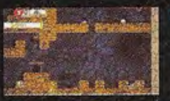
→ VALVE SE UNE A LA FUNDACIÓN LINUX. ¿ESTAMOS MÁS CERCA DEL FIN DE DIRECTX Y LA VUELTA DE OPENGL?



5 JUEGOS PARA UN GRAN 2013 DE VITA



1 Hotline Miami
La pantalla de Vita se inventó para llenarla de sangre pixelada y masacres rápidas cual parada de metro.



2 Spelunky
En general, la hornada neo-retro tiene un aspecto inmejorable en la portátil de Sony. Si encima los títulos igualan la calidad de los tradicionales...



3 Persona 4: Golden
PSP tenía una tradición de sacar las versiones definitivas de los mejores rolazos japoneses. Vita la ha heredado con *Persona* y *Disgaea*.



4 Killzone: Mercenary
"Mira, mamá, yo también puedo hacer pegatiros a la altura de los tuyos!" Aunque sean *Killzone*.



5 Tearaway
Media Molecule es una de las razones por las que creemos que Sony tiene los mejores estudios propios del mercado. *Tearaway* se quita de encima la sombra de *Little Big Planet* con belleza y clase.

5 JUEGOS PARA UN GRAN 2013 DE 3DS



1 Animal Crossing: New Leaf
O "el año en el que perdimos de vista la 3DS en manos de nuestras novias y familiares".



2 Luigi's Mansion 2: Dark Moon
Puestos a revivir licencias clásicas, Nintendo hizo muy bien con este *Dark Moon*, superior al original de Game Cube.



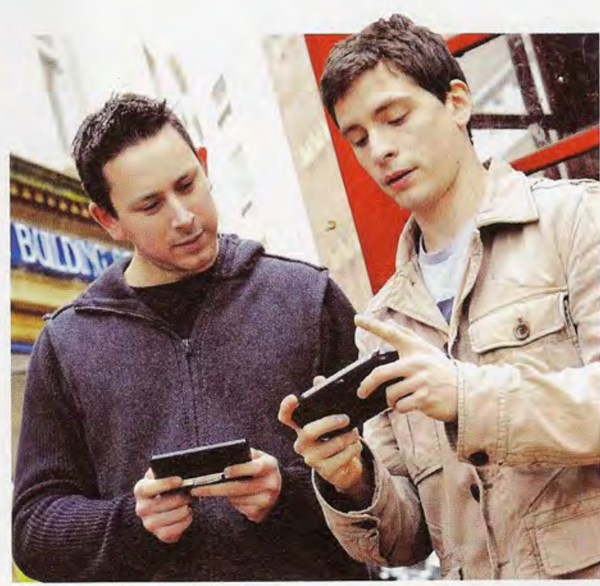
3 Monster Hunter 4
Capcom todavía no entiende el concepto 'lanzamiento mundial'. Tampoco le hace falta: lleva más de cuatro millones de copias vendidas solo en Japón.



4 Pokémon X & Y
El *Pokémon* de nuestras vidas, con Nintendo haciendo TODO bien, y acompañanado a 2DS.



5 The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds
Nos ha un poco de cosica que Aonuma haya tocado nuestro *Zelda* sagrado, pero el resultado ha estado más o menos a la altura.





Dentro Temíamos a las megaevoluciones, pero *X/Y* es un juego excepcional.

> "Ambas portátiles han sobrevivido al ataque de los móviles mediante catálogo y servicios externos"

son títulos que no se caen fácilmente de la estantería. Nintendo ha conseguido durante la última generación un imposible: juegos que no bajan de precio ni aparecen en la lista de saldos y, aun así, venden sin parar.



Arriba La 2DS, dirigida a niños pequeños, ha sido la gran idea de Nintendo para estas Navidades.

Títulos como *Pokémon* o *Animal Crossing* no dependen de sus semanas de lanzamiento, ni se ahogan en un mar de propuestas similares.

Entre eso, y un par de exclusivas externas bien fiables, lo tienen fácil. Ahí está la saga *Monster Hunter*, que no solo ha sido un durísimo golpe para Vita en Japón, sino el principio de un inesperado romance en un mercado que, precisamente, está dando cada día más de lado al videojuego tradicional. *Monster Hunter 4* ha vendido varios millones de copias en Japón, aumentando el parque de consolas y proporcionando a Capcom un dinero que necesitaba desesperadamente. Tal vez parte del secreto esté en que su modelo (a pesar de que ahora incluya DLC) es más amable que lo que se está imponiendo en el móvil: en 3DS no caben el *free-to-play* o las microtransacciones, y sigue fiel a que el juego en caja (o digital, aunque su tienda y sus políticas online sean un dolor) se valga por sí solo.

Ambas máquinas ofrecen una experiencia que ni iOS ni Android pueden suplir: el dedito en una pantalla de cristal todavía no es sustituto de los mandos tradicionales y sigue teniendo un problema de base: no solo por la limitación de géneros, sino por tener que poner nuestras manazas en la pantalla y jugar a algo que tu propia mano no te deja ver. Vita y 3DS son máquinas para jugar, no ordenadores telefónicos en los que ya sí eso se juega.



Arriba *Zelda* ha sido el broche de oro a un año magnífico en el catálogo de 3DS.



Arriba *Animal Crossing*: un mosntruo de vender vestido de peluche.

Pero 2014 no se plantea tan fácil. A Nintendo parece que se le han agotado los grandes anuncios tras 12 meses de artillería pesada y, salvo el '¡imprime dinero!' que va a ser *Smash Bros. 3DS*, parece que el año que viene van a intentar que Wii U salga de su irrelevancia.

El problema de Vita es aún mayor. La consola no ha funcionado como Sony quería: no ha vendido lo esperado, no tiene el apoyo de estudios externos y algún día sabremos por cuánto le sale a la japonesa meter juegos gratis en el Plus. Eso sí, si consiguen convertirla en el mando deluxe adicional para PS4, la cosa puede cambiar. Sea como sea, para ambas parece que ya ha pasado lo peor, y que los móviles todavía están lejos de desterrar a las portátiles dedicadas.



EA PARALIZA EL DESARROLLO DE EXPANSIONES DE BATTLEFIELD 4: PRIMERO HAY QUE ARREGLAR PROBLEMAS.



(OPINIÓN)

¿Para qué querías retrocompatibilidad?

→ El anuncio de Tomb Raider: Definitive Edition es otra señal de por dónde van a ir los tiros esta generación: fagocitando el pasado a velocidades sin precedentes

Cuando Sony cambió por primera vez el modelo de PS3 la primera víctima fue la retrocompatibilidad con PS2. Poco después, la compañía empezaba a comercializar vía PSN clásicos y remakes HD a los que el resto de editoras se apuntaron alegremente. Square ha abierto la veda de la incipiente generación con el anuncio en los VGX (aunque era un secreto a voces) de *Tomb Raider: Definitive Edition*, una versión del relanzamiento de este mismo 2013 para las consolas nuevas. El título es una especie de edición GOTY con un lavado de cara gráfico, de la que se están encargando al alimón Crystal Dynamics y United Front Games (*Sleeping Dogs*). A precio de juego nuevo next-gen, claro.

Esta *Edición Definitiva* se presenta con extras (el tebeo de Dark Horse en versión digital, un mini libro de arte, aparte de DLC y demás de serie), pero deja una sensación amarga a los jugadores: la de que están empezando a recobrarnos demasiado pronto cosas que ya teníamos. El nombre se las trae: como ahora no se puede poner la coletilla *HD* (eso lo dejamos para la siguiente generación, cuando empiecen los remakes *4K*), se le empiezan a cascar cosas como *Definitive*, que nos parece un pequeño tropezón de marketing (los jugadores de *Tomb Raider* qué tienen: la *¿Incomplete Edition?*) Pero lo más grave es que puede ser el detonante de un festival de remakes instantáneos: *¿Bioshock Infinite Multiversal Edition?* *¿The VERY Last of Us?* *¿Beyond: Siete Almas?*

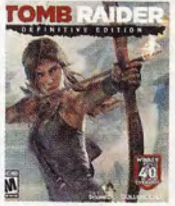
Entre eso y Kojima anunciando sin tapujos que su MGS V va a ser como Avatar en Tele 5: una sola cosa partida en dos, estamos apañados. Eso sin considerar la retrocompatibilidad de nuestra plataforma predilecta, el PC, que cada día se plantea como la mejor alternativa al festival del cachondeo que se adivina con las nuevas consolas. Y que, precisamente, también se ha llevado una buena noticia por parte de Square: los desarrolladores de *Thief* han asegurado que la plataforma recibirá el contenido adicional "al mismo ritmo y en la misma cantidad" que las versiones de consola next-gen.

Sí, alegrarse porque los DLC aparezcan en Steam, Xbox.com y PSN a la vez es muy triste, pero es otra muestra más de la disociación en la que estamos metidos todos: desarrolladores, editores y jugadores. Hablando de lo cual, ¿por qué United Front Games está haciendo una *Definitive Edition* y no un *Sleeping Dogs* de nueva generación?



Debajo Busca las diferencias: la fecha del anuncio no es casual.





Debajo A Lara le han cambiado la cara, más un lifting a 1080p y el pelazo que ya lucía en PC *hace varios meses*.

→ DARK HORSE

Es muy de cómic

→ La editorial ha encontrado un filón con las adaptaciones de juegos

TOMB RAIDER: THE Beginning vendrá incluido con la Edición Definitiva. Se trata de un tebeo firmado por la guionista del juego (Rhianna Pratchett, y sí, es la hija de Terry), que narra los acontecimientos previos al viaje que abre el juego. Dark Horse está publicando bastantes títulos "paralelos" como alternativa a los superhéroes de Marvel y DC. Recomendamos sobre todo el de *The Last of Us*, una joya de Neil Druckmann y Faith Erin Hicks.



ACTIVISION YA HA PUESTO FECHA AL LANZAMIENTO MUNDIAL DE DESTINY: SEPTIEMBRE DE 2014

(CRÓNICA)

La Ciudad Indi

→ Viajamos a Nottingham para visitar el mayor festival de juegos gratuitos del Reino Unido: GameCity. Allí hablamos con su Iain Simons sobre cómo se consigue sacar adelante un evento de este tipo

Un festival de videojuegos no tiene nada que ver con uno de música", nos cuenta Iain Simons en cuanto nos sentamos con él en la sede de GameCity. "Consumimos música de forma más o menos sencilla: uno dándole a muchos. Solo necesito un escenario, una presentación y todos pueden disfrutar más o menos de la misma experiencia en cuanto empieza la música. Con los juegos es imposible. Normalmente hace falta montar una feria, y acabas con algo como el E3 entre manos. No me interesa algo así, intentamos precisamente lo contrario. No sé muy bien en qué consiste, ¡pero lo estamos intentando!".

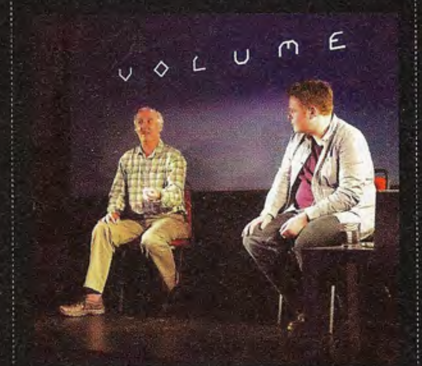
La diferencia más notable entre GameCity y otros eventos para jugadores es el ambiente. En la GamesCom o en la de Eurogamer hay cabinas con cascos y una agenda rígida. Tienes 10 minutos para jugar y luego te echan a la siguiente en un intento desesperado de que la cola se mueva. GameCity funciona de forma diferente: como su propio nombre indica, el evento toma la ciudad de Nottingham durante una semana. No depende de un solo centro, sino que se reparte por multitud de edificios y calles. Es casi como si la ciudad fuera un nexo de juegos en sí misma, aprovechando la particular geografía de la ciudad para plantear un festival que tenga personalidad propia.

"Parte de las bondades de este evento residen en que puedes explorar la ciudad a tu propio ritmo, topándote con cosas interesante casi por sorpresa", explica Simons. Hay charlas, sesiones de juego continuado, una sala recreativa abierta a cualquiera y dos pantallas enormes según se sale del edificio principal del Ayuntamiento de Nottingham. La idea es que GameCity llame la atención de los jugadores precisamente con juegos. "Hemos pedido que los participantes diseñen juegos específicos para esas pantallas", explica Simons. "Aquí nada se compra, no hay tornos ni entradas, por algo lo lleva una Universidad. Lo que queremos es aumentar la visibilidad".

Y funciona: las vibraciones de GameCity no se perciben en el TGS o el E3. Cualquier indi puede participar y mostrar sus juegos. Nos hemos topado con debutantes con sus cabinas de demo, mientras veteranos de la industria se pasean entre ellos probando juegos que hace dos meses ni siquiera existían. Es un evento para los aficionados, para la gente interesada en jugar y llevar el medio más allá. "Nuestra política de puertas abiertas es la base de GameCity: nunca hemos rechazado un juego y estamos orgullosos de esta filosofía", concluye Simons.



Arriba Una de las mesas más inclasificables del festival.





Debajo A pesar de estar disperso por la ciudad, el evento se las apaña para crear una atmósfera en la que visitantes y diseñadores se mezclan en total confianza. Eso no lo ves en Los Angeles o en la Gamescom.





> "Parte de las bondades de este evento residen en que puedes explorar la ciudad a tu ritmo, encontrando cosas interesantes casi por sorpresa"
>
> Iain Simons, Director de GameCity



→ FINAL FANTASY XIV LLEGA A PLAYSTATION 4 EN ABRIL DEL AÑO QUE VIENE, CON UNA BETA EN FEBRERO

A PIXELAZOS
Javi Sánchez



Basta ya de tontificar los juegos, por favor

Trent Oster escribía hace poco en Gamasutra sobre un quebradero de cabeza que tenía como desarrollador. Oster es uno de los cabecillas de Beamdog, el equipo responsable de las "Ediciones Mejoradas" de *Baldur's Gate*. Y su desazón venía de ver cómo los jugadores metían la pata una y otra vez en los vídeos que grababan de sus partidas al remozado *Baldur's Gate II Enhanced Edition*. La curva de aprendizaje del juego no es sencilla: está basado en unas reglas con años de vigencia y, cuando el título se desarrolló, contaban con que los jugadores de lápiz y papel se subiesen rápidamente al carro sin mayor complicación. Era una época en la que los dados y el rol de mesa tenían una gran penetración. Pero hoy, ¿quién juega a *AD&D*? ¿Quién está dispuesto a aprenderse páginas y páginas de hechizos, normas y reglas que retorcer? Oster confesaba que se había planteado seriamente tontificar el juego, reducir la carga de las reglas con la esperanza de que el jugador masivo no se viera espantado por la complejidad de las mismas (y estamos hablando de *Dragones y Mazmorras*, que no puede estar más refinado hacia la sencillez).



Hasta Dennaton se ha dejado caer que *Hotline Miami 2* necesita "arreglarse". Bah.

Skyrim: menos habilidades, adiós atributos, pero eh: ¡gráficos! Y luego te adelante Dragon's Dogma en el combate.

Pero su conclusión era muy simple: el mercado masivo no existe, es mentira, y reducir el juego para apelar a jugadores que *aún no tienes* es una subnormalidad de calibre cósmico.

Podemos argumentar que Beamdog, es cierto, ofrece un producto muy minoritario, y que su dilema no es traspasable al de los grandes estudios (que además se juegan bastante más en sus desarrollos, sino en proporción, sí en cantidad de billetes). Pero tiene razón. La misma semana que Oster ponderaba en Gamasutra que antes muerta que sencilla, Jim Sterling soltaba una espectacular diatriba en su Jimquisition, a cuenta de lo mismo. Sterling resumía algo sobre lo que ya he escrito alguna vez en esta publicación: a) las esperanzas de ventas que tienen las compañías son irreales, sobre todo si b) consideran que van a llegar a millones de personas que no han comprado las anteriores entregas de su saga.

Ambos hemos usado el mismo ejemplo: Resident Evil 6. Un juego que tiene el nombre, tiene el título, pero no tiene nada que ver con la saga que lo engendró y aun así tenía marcado como objetivo ser el juego más vendido de la historia de la franquicia. Para ello Capcom se fijó en los pegatiros clónicos occidentales, obviando que por cada *Call of Duty* o *Battlefield*, 100 se estrellan por el camino.

Y obviando algo mucho más importante: que si quisiera jugar a *Call of Duty* o *Gears of War* no me compraría un juego japonés de zombis que no ha demostrado nada en ese terreno: me compraría *CoD* o *GoW*. Quiero que *Resident Evil* me asuste, y me ponga difícil sobrevivir, no que me deje jugar a lo occidental a un juego de acción con todos los defectos habituales de los occidentales y todos los vicios típicos de los japoneses.

El miedo de Sterling venía porque desde Namco han asegurado varias veces (incluso en este mismo número), que *Dark Souls II* va a ser una superproducción que evite "molestar" al jugador con esas cositas suyas. Y nuestros cabreos son idénticos: *Souls* es una saga minoritaria de un estudio chiquitín que sin dinero para marketing ni elevados valores de producción se ha encontrado el éxito masivo por plantear dos de los mejores juegos de los últimos años. Difíciles. Obtusos. Sin concesiones.

La idea de tratar a esa saga como una futura superfranquicia de millones de jugadores a la que hay que volver imbécil porque si no la gente no lo compra (el argumentario de las compañías, no el mío), termina resultando en mojones como Dead Space 2 o, por citar algo más cercano a Oster (desarrolló el motor), Dragon Age 2, cumbre de las infamias de esta generación.

Si las compañías se empeñan en hacer juegos para tontos, que no se sorprendan si los jugadores que ya tenían les dan la espalda. Ahí está Ubisoft, que anda planteándose que a lo mejor se puede hacer un juego de piratas bueno sin tener que meterle por la garganta su cada día más insufrible *Assassin's Creed*. O sea, lo que tenía que haber sido *Black Flag*.

Javi Sánchez es periodista cultural y una vez fue máster de Kult, pero se inventaba las reglas sobre la marcha.

OCHO CON NUEVE
John Tones

De por qué los premios a lo mejor del año no siempre funcionan



Se acercan las últimas semanas del año y en Games, cómo no, también hemos hecho nuestras listas con lo mejor y lo peor del año. Muy en nuestra línea, claro, aprovechando para deslizar algún que otro soplamocos, pero podéis fiaros de nuestro criterio: si un juego está en nuestra lista de lo mejor del año, estaréis más o menos de acuerdo, pero al menos coincidiréis con nosotros en que existe alguna que otra razón para que esté ahí. En cualquier caso, particularmente nunca le he dado a estas listas más importancia de la que tienen. Por supuesto, han de destacar lo mejor del año, pero convenciones mandan (a no ser que la intención sea hacer una lista radicalmente corrosiva y anticonvencional), y también tienen que funcionar como resumen del año. Si por mí fuera, y lo digo con la mano en el corazón, este año solo habría juegos *indies* en esa lista, porque no he jugado a prácticamente ningún título *mainstream* tan redondo como muchos de los independientes que sí he catado. Pero claro, entonces la lista no reflejaría lo que ha pasado en 2013, que es que también han salido algunos juegos Triple-A que vale la pena mencionar... aunque si entramos en la lógica de la lista y de los campeones no lo merezcan.

En fin: esa es la nuestra. Por otra parte, tuve la suerte hace un par de semanas de acudir al festival Fun & Serious de Bilbao, que aparte de proporcionarme alguna que otra interesante conferencia y entrevista, me permitió estrechar la mano de Ian Livingstone, a quien le debo muchísimo de mi educación cultural adolescente, aunque fuera del terreno de los videojuegos, al menos en sentido estricto: fue el autor de *El Hechicero de la Montaña de Fuego*, mi primer contacto con las narraciones interactivas y la lógica mazmorrera de los juegos de rol. Lagrimones aparte, el Fun & Serious, que va creciendo y progresa adecuadamente en términos de espectacularidad y organización, también hace su lista de lo mejor del año, y lo plasma en una ceremonia y una entrega de premios. No pude sino pensar, porque para entonces ya conocía el contenido de nuestra propia lista con lo mejor del año, en lo curiosas que acaban siendo las cosas, y en cómo cambian este tipo de listados según quién los haga y con qué intención.

> Si un juego está en nuestra lista de lo mejor del año, estaréis más o menos de acuerdo, pero al menos sí coincidiréis con nosotros en que existe alguna que otra razón para que esté ahí

En la gala de Fun & Serious, cuyo palmarés completo podéis revisar en el reportaje sobre nuestra visita a Bilbao, unas páginas más allá, nadie quedó sin premio. Rockstar, Ubi, Take2, Activision, Electronic Arts, Microsoft, absolutamente todo el mundo recibió un galardón por algún juego, aunque para otorgar alguno de ellos hubiera que hacer encajes de bolillos conceptuales, como el premio de mejor juego de PC a *Bioshock Infinite*, un título estupendo (discutible, sí, pero muy premiable) pero eminentemente multiplataforma, o hacer algo similar con Xbox 360 y *GTA V* que, vale, este año no ha brillado precisamente con juegos exclusivos, pero es que el premio acaba siendo una contradicción en sí mismo. O una prueba fehaciente de que lo único que pretenden estos galardones es contentar a los invitados, tanto a los de las compañías como a los asistentes, ya que *Candy Crush Saga* arrasó en las únicas dos categorías que habrían permitido ciertas concesiones a la originalidad y la independencia: Mejor juego online y Mejor juego de móviles y tablets. En ambos casos ganó *Candy Crush Saga* que, ejem, estrictamente ni siquiera es un juego de este año: acaba de cumplir su primer aniversario. Pero claro, Tommy Palm andaba por Bilbao y cómo no celebrar y agradecer la presencia del multimillonario extranjero.



■ *Ridiculous Fishing*, triunfador casi absoluto en mi particular lista de lo mejor y más bonico de 2013.

No tengo la menor intención de cebarme con unos premios que, no hay más que ver la gala y los presentadores, no nacen con intención de romper esquemas o revolucionar nada: simplemente son un escaparate publicitario para las compañías, y no pasa absolutamente nada. Si los medios tenemos derecho a hacer nuestras listas, por qué la industria de los Triple As no va a tenerlo a hacer unas en las que solo participen ellas. Pero al final, las listas y los premios son lo que cada uno quiere que sean, pero sobre todo, un reflejo de las intenciones y la filosofía que cada cual tiene. Y bueno, eso sí, para otra cosa no servirán pero, al menos, siempre se podrán emplear para calar al personal...

John Tones lleva media vida escribiendo sobre videojuegos, y parece que comienza a entender algo a estas alturas.

Cinco Cosas Sobre

Volume

Mike Bithell es una de las superestrellas actuales del indi gracias a *Thomas Was Alone*. Es joven, apasionado, perceptivo y tiene las dotes sociales para aprovechar su éxito. *Volume*, su nuevo título, es un juego sobre la fama, la notoriedad y, en parte, sobre el propio sector. Bithell nos lo vende como un "juego de sigilo en el que tienes que hacerte notar", un tema que también podemos atribuir al propio creador. Hablamos con él durante el GameCity inglés para saber más sobre *Volume*.

1 **Sobre el sigilo como género puro...**
El género saltó a la fama hace unos cuatro o cinco años y desde entonces hemos visto cómo crecía de forma masiva. Pero según han salido los juegos, hemos visto que han tirado más por la parte de acción. Para mí, eso menosprecia la importancia del sigilo y cambia la forma en la que se juegan esos títulos. Quería llegar a un sigilo más puro, uno en el que no puedes matar: *tienes* que ser furtivo.

2 **Sobre 'hacerse notar'...**
Trata sobre la brecha entre ricos y pobres. Habla sobre la fama y su efecto sobre la gente. *Volume* es un versión contemporánea de Robin Hood. Eres un ladrón de segunda a la fuga hasta que te topas con algo llamado Volume: el sim con el que entrenan los vigilantes de los ricos. Tiene conexión a Internet, así que tu personaje es algo así como el primer *streamer* del crimen, mostrando a la gente como desvalijar a los más ricos del mundo.

3 **Sobre el anonimato del protagonista...**
No creo que las animaciones faciaees aporten nada a los juego. Eliminando ese elemento (yendo más a cosas como los supersentidos de Daredevil) obligo al jugador a prestar más atención a lo que presentan el diseño de sonido, la música y las voces. Un personaje enmascarado, además puede aportar un componente emocional, porque no hay una cara que te distraiga. Bueno, todo eso y que no puedo permitirme pagar captura facial [risas].

4 **Sobre el diseño de sonido...**
No quedé nada satisfecho con el audio de *Thomas Was Alone*, ni con el diseño de sonido ni con cómo quedaba. Lo hice yo. Y era una porquería. Con *Volume* tenía una meta desde el principio: "¿con qué sensaciones interactuamos con el mundo?". ¿A qué suena ponerse a cubierto, cuál es el sonido de las pisadas? Pillé a un tipo llamado Chris Randall, que ha hecho un trabajo fantástico metiendo casi todos los efectos de sonido.

5 **Sobre poder remezclar niveles...**
Con *Thomas Was Alone*, lo que más me pidieron los jugadores fue un editor de niveles, algo que no podía darles porque el juego estaba montado de una forma tan desordenada que un editor haría que se rompiera al instante. Así que les debía uno. Además, me interesa mucho cómo cambian las historias al adaptarla y recontarlas, que también es uno de los temas del juego.

> "Volume es un sim de entrenamiento para los vigilantes de los ricos. Tu personaje es el primer tipo que hace vídeos Let's Play para criminales"
>
> Mike Bithell

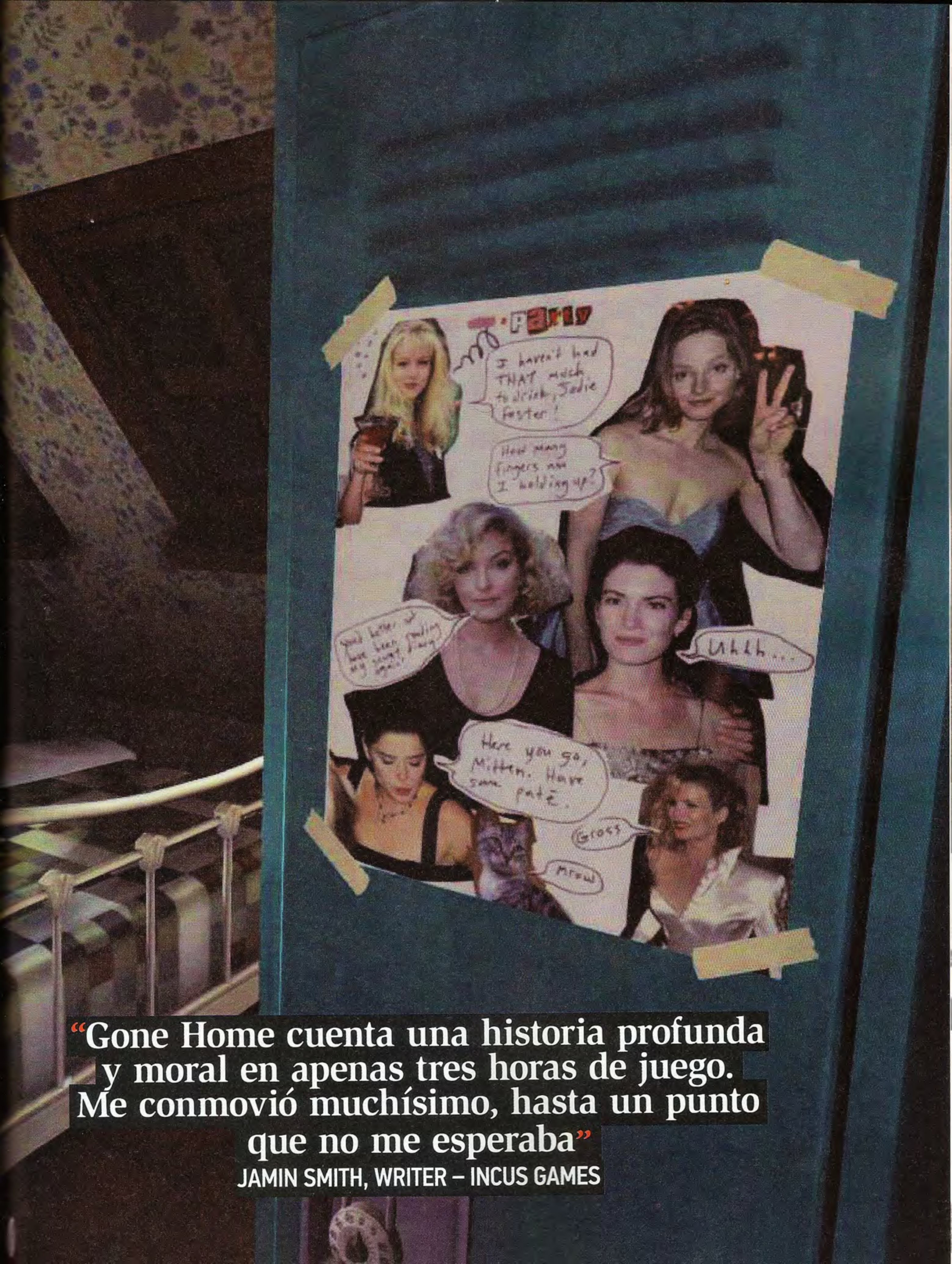


POR QUÉ ♥...

Gone Home

JAMIN SMITH, WRITER - INCUS GAMES

“Me terminé Gone Home *de una partida y fue una de las experiencias más potentes que he vivido con un juego aunque no tenga personajes en un sentido visual (toda la historia está pintada con voces y lecturas y los desarrolladores consiguen crear una historia profunda y moral en apenas tres horas de juego). Me conmovió muchísimo, hasta un punto que no me esperaba. Normalmente piensas que estos juegos narrativos contarán con personajes que cobran vida gracias a buenos gráficos y a actores famosos, pero* Gone Home *me dio algo que tenía que componer yo mismo en mi cabeza. Realmente han conseguido algo muy especial. Se lo recomendaría a cualquiera.”*



"Gone Home cuenta una historia profunda y moral en apenas tres horas de juego. Me conmovió muchísimo, hasta un punto que no me esperaba"

JAMIN SMITH, WRITER – INCUS GAMES

REY DEL ROL

THE WITCHER 3 ES EL PRIMER RPG DE MUNDO ABIERTO QUE LLEGARÁ A LAS NUEVAS CONSOLAS, ASÍ QUE HEMOS HABLADO CON CD PROJEKT SOBRE CÓMO SU OSCURO MUNDO DE FANTASÍA QUIERE CAMBIAR EL GÉNERO

La franquicia *The Witcher* siempre ha estado definida tanto por las aventuras vividas por el jugador como por los eventos que no experimenta. Su mundo es una bestia sin piedad que quiere quebrar la fibra moral de su antihéroe protagonista, Geralt de Rivia, con las consecuencias que le acompañan en cada paso que da en su viaje por el mítico reino donde se ambienta. A diferencia de la amplia mayoría de la literatura fantástica, aquí no hay blanco y negro, bien contra mal, ni un villano con piel negra y dientes afilados o un inmenso ojo mágico en lo alto de una torre que quiere aniquilar el mundo. Así pues, el camino a elegir no siempre es evidente, no hay un péndulo que se balancea entre buena y mala elección y no verás el impacto de estas decisiones con una transformación física de Geralt. Personajes queridos mueren mientras que otros siguen luchando a tu lado; los enemigos se vuelven amigos, y viceversa; y algunos de los peores monstruos de la existencia son más humanos que los hombres.

Aunque la mayoría de desarrolladores implementan decisiones en sus juegos, CD Projekt RED ha creado un mundo que orgánicamente se transforma en función de lo que el jugador hace. Nunca verás todo en la saga *The Witcher*, pero tu viaje siempre será único.



El lanzamiento simultáneo en consolas y PC es un paso muy importante para el estudio.

"No creo que quieras saber cuantísimo trabajo supone esto", dice riendo Maciej Szczesnik, jefe de diseño de juego de *The Witcher 3: Wild Hunt*. "En serio. Estamos haciendo un juego con 36 finales diferentes, 12 estados para el mundo y tres epílogos jugables diferentes. Y todo esto se alimenta de las decisiones y está interconectado. En perspectiva, son 100 horas de juego y un montón de misiones que completar y decisiones que tomar. Imagina el trabajo que lleva hacer que todo eso tenga sentido en todo momento. Así que eso, mejor no quieras saberlo".

Como final de la trilogía, promete una conclusión épica para la historia de Geralt, pero también para el viaje de una década del estudio en sí. Estos polacos han crecido a lo bestia desde sus orígenes como pequeño distribuidor local que pasó a hacer juegos en 2002 tras toquetear aquí y allá con la localización de juegos y flirtear con los ports de consola a PC (el formato preferido de Polonia). En 2007, lanzaron *The Witcher*, su primer juego, el más caro en hacerse de la historia de Polonia. Emplearon el Aurora Engine de BioWare y el equipo aprendió mientras desarrollaban. Al salir de su zona de confort, la compañía tuvo problemas: abandonaron un port a consola del juego (titulado Rise of the White Wolf) tras invertir bastante dinero en él y empezaron el desarrollo de la secuela sobre un motor demasiado verde. »







"Por raro que esto parezca, nos hemos estado preparando para esto desde The Witcher 1"
Maciej Szcześnik, jefe de diseño, CD Projekt RED

» Mereció la pena, sin embargo. *The Witcher 2: Assassins of Kings* fue un producto más seguro de sí mismo, llevó la narrativa a un nuevo punto de inflexión y su mundo era más rico. Fue crucial que a la versión de PC le siguiera una para 360 al año siguiente.

La ambición del estudio sigue aumentando, como su reconocimiento mundial. *The Witcher 3* se lanza a la vez en PC, PS4 y XBO y es un mundo abierto que no solo hace parecer un enano a su antecesor, sino que es un 20% mayor que un hito reciente del género, *Skyrim*. Para un estudio de raíces independientes, ¿competir con una de las mayores empresas del mundillo no resulta algo sobrecogedor?

"Por raro que esto os parezca, nos hemos estado preparando para ello desde *The Witcher*", dice Szczesnik. "Siempre hemos querido hacer un juego de mundo abierto, pero también queríamos unos RPGs de máxima calidad, y esto requiere paciencia y muchos recursos. Ahora, tenemos la oportunidad de hacer ambas cosas bien".

"Durante los desarrollos de los dos anteriores juegos hemos acumulado la experiencia, la tecnología y el impulso creativo necesarios para empezar esta nueva generación a lo grande. Hemos reforzado muchos departamentos internos con gente muy creativa, llena de ideas y conocimientos que nos benefician a todos, y tenemos el dinero para mantenerlos, algo que siempre escaseaba antes. Así que era hora de hacer un mundo abierto con una historia sin igual".

Así pues, *The Witcher 3* no solo es el final de la historia de Geralt, marca el fin de una era para CD Projekt RED, quienes, con la serie *The Witcher*, se han convertido uno de los estudios más fascinantes que existen a día de hoy. Con razón Internet se vuelve loco con cada pequeño teaser que lanzan o con cada dato que se filtra en la Red de redes.

CD Projekt RED dice que no están haciendo un juego, sino creando una historia. Pese a la majestuosidad del mundo escandinavo de *Skyrim*, la historia principal era breve, casi anecdótica, pero se compensaba con la tremenda inmersión posible gracias a su naturaleza viva y sus parajes nevados. CD Projekt RED asegura que la historia principal de *The Witcher 3* llevará alrededor de 50 horas y que tratará principalmente de la batalla de Geralt contra



Las animaciones de Geralt han sido rehechas por completo y es uno de los elementos más impresionantes que hemos visto por ahora en *The Witcher 3*.

las fuerzas invasoras de Nilfgaard, que están arrasando los Reinos del Norte, todo ello mientras busca a la hechicera Yennefer de Vengerberg, su amor perdido y cuyo paradero por fin sabe tras haberse curado de su amnesia. También tendrá que investigar la presencia de la Cacería Salvaje, una fuerza sobrenatural de elfos de otra dimensión que aparece como presagio de muerte y destrucción y a la que parece estar ligado el destino de Geralt.

Szczesnik explica que están siendo totalmente fieles a los libros Andrzej Sapkowski cuando les toca llevar más allá la atmósfera y los elementos más oscuros del juego. "Tanto el mundo presentado en los libros como el que construimos en el juego es igual de oscuro y crudo. No es la fantasía de preescolar que abunda en el género hoy en día. En su interior, el mundo del juego es brutal y está lleno de tonos grises, nada es realmente lo que parece. No existe lo correcto o lo incorrecto, sino que solo hay presas y depredadores y se debe matar para no caer muerto. En lo que se refiere a Geralt, está realmente dispuesto a acabar este trabajo. Y esta vez, la motivación es algo mucho más personal".

Hay otras cuestiones que el brujo tendrá que investigar, como los terrores que habitan en los rincones más oscuros del reino y que se propagan a una velocidad inaudita. Uno de los 'beneficios' de la expansión de la Cacería Salvaje y de su magia oscura es la llegada de 80 nuevos tipos de monstruos para rastrear y aniquilar a cambio de algo de oro. Para Geralt, esto no dejan de ser negocios, y él es un de los mejores valores bursátiles en lo que se refiere a matar monstruos.

Cada uno de estos encuentros, aunque no son parte de la historia principal, será una misión en sí misma. La mayoría de los enemigos habitan en las sombras y son feroces por naturaleza, pero eso ahora no siempre se traduce en un combate a espada directo. En su lugar, cada bestia tendrá sus propios patrones de ataque y Geralt necesitará identificar primero sus debilidades para matarlos. Empleando su sentido de brujo, una nueva habilidad que recuerda bastante al modo detective de la saga *Arkham* de Batman, puntos débiles como extremidades o cuernos serán resaltados. Y de nuevo como en los *Batman*, Geralt puede unir las piezas de los eventos ocurridos para empezar nuevas misiones o conocer otra perspectiva de la misma. Todo se ramifica en este juego, y no todo el mundo vivirá la misma aventura.

Hemos podido ver todo esto en una amplia presentación que implicaba seguir la pista de una criatura, el Leshen, por un bosque. La mayoría de la misión consistía en seguir el rastro y despacharla de una forma concreta. Sin embargo, la forma en la que la comunidad local interactúa con Geralt durante todo ello es impresionante. Muchos miembros de la aldea expresan su opinión de por qué están siendo atacados y por qué mueren inocentes, creando unas ramificaciones muy complejas. Los finales para esta misión no son abundantes, pero todos ellos suponen un giro de los acontecimientos que realmente llega al estómago y que ciertamente apoya todo lo que ha venido diciendo el estudio.

CD Projekt RED ha dicho que las misiones secundarias duplicarán el tiempo de juego, y que la naturaleza orgánica de la exploración hace que viajar por el mundo (lo que a »



PLATA PARA MONSTRUOS, ACERO PARA HUMANOS

Aportando velocidad y refinamiento al combate en The Witcher 3: Wild Hunt

La saga *The Witcher* hereda mucho del sistema de combate de su primer juego, pero parece que en *The Witcher 3*, CD Projekt RED quiere conseguir la mejor mecánica de combate jamás vista. Hay un montón de retoques y cambios, como el poder tomar pociones en el combate o las runas mejoradas. Estos son cambios pequeños pues lo más interesante es que las posturas de Geralt se han renovado. El cambio de las mismas era una clave del primer juego, pero ahora es todo automático y rápido. Por ejemplo, al entablar combate con un solo enemigo, Geralt actuará de forma diferente que cuando ha sido rodeado por muchos. Un enemigo no suele ser problema, pero si Geralt adopta una postura defensiva, quizá es que es más poderoso de lo que parece. Los ataques también son diferentes: cada pulsación cuenta como un ataque y hasta las esquivas han sido modificadas por piruetas evasivas más propias de un brujo. El contraataque es más activo y accesible, quizá en línea con lo que hacen los *Assassin's Creed*, pero mucho mejor planteado.



Los contraataques ahora son algo más dinámicos y rítmicos.



caballo lleva alrededor de 40 minutos de un extremo a otro – tenga significado en sí mismo.

"En los mitos eslavos en lo que se inspira parcialmente el juego, la aventura está siempre a la vuelta de la esquina", dice Szczesnik sobre las distracciones en el continente. "No tienes que irte a otra parte del mundo para tener la aventura de tu vida. En nuestra cabeza, un mundo vivo es uno en el que las historias quieren ser contadas y escuchadas. No tienen por qué ser grandes cuentos sobre salvar el mundo, a veces son íntimos o emocionales. Y siempre son diferentes. Eso es lo que anima a la gente a explorar. En *The Witcher 3*, la aventura está a la vuelta de la esquina.



El mundo en *The Witcher 3* es 35 veces mayor de lo que era en *The Witcher 2: Assassins Of Kings*... y eso que era un juego grandote", dice Szczesnik. "Por ello, por la escala, es más difícil hacer escenarios nuevos y llenos de identidad. Algunos de ellos son el rocoso archipiélago de Skelliege, La Tierra de Nadie arrasada por la guerra o la aún incorrupta y libre de conflictos Novigrad".

Éste es, no hay duda, el reto más importante para el estudio en comparación con el predecesor. El mundo de la tercera parte se ha recreado a una escala sin precedentes, pero eso no significa que no hayan prestado atención al detalle. Elementos como el ciclo de día y noche o los fenómenos meteorológicos ayudan a la inmersión, pero todos tienen algo más que una función estética. Una tormenta en el mar puede volcar la barca del brujo y ahogarlo.

Esto afectará también a los entornos y las ciudades. Los aldeanos se retirarán a su casa o se meterán en el bar para evitar la lluvia, modificando así dónde empiezan o acaban algunas misiones. Dados estos valores de producción, queda claro que CD Projekt RED ha abordado la construcción de este mundo sin compromisos, creando una mitología y unos personajes creíbles. Si tenemos en cuenta que es un estudio que no forma parte de ninguna de las grandes empresas de la industria, todo resulta aún mucho más sorprendente.

Szczesnik explica lo fundamental que era hacer que cada personaje encajara en su sitio. "Cuando creamos algo para el mundo, nos aseguramos que tiene sentido en términos geográficos (por ejemplo, un pueblo al lado de una marisma estaría construido en madera mientras que uno en las montañas aprovecharía la roca), culturales (en una ciudad mercantil, los burgueses resaltan por encima del resto de forma estrafalaria con arquitectura ostentosa), económicas, etc. Incluso en un mundo de fantasía como éste, queremos cosas plausibles y realistas,

La calidad del guión de *The Witcher 3: Wild Hunt* será un aspecto crucial del éxito del título. El segundo juego tenía algunos momentos algo mejorables, sobre todo en lo que se refiere a la caracterización de personajes femeninos...

EL PASADO DEL BRUJO

Lo que le pasó a Geralt antes de los videojuegos



LA SANGRE DE LOS ELFOS (1994)

Arranca mucho antes de la amnesia del juego original. *La Sangre de los Elfos* introduce al Lobo Blanco y a Ciri. Cirilla Fiona Ellen Riannon, su nombre completo, una joven princesa de Cintra con poderes mágicos innatos. La historia cuenta cómo Ciri busca comprender sus poderes y cómo Geralt debe cuidarla. El libro también introduce a Triss Merigold y a Yennefer, ex amante de Geralt que se menciona en los juegos pero que tendrá un gran rol en *The Witcher 3*.



TIEMPOS DE ODIO (1995)

Arranca donde lo deja el anterior y profundiza aún más en los intentos de Ciri por comprender su inusual magia bajo las enseñanzas de Yennefer, que es una hechizara aún más poderosa que Triss Merigold. Junto a Geralt, acuden a la reunión de magos de Nifgaard, dirigida por el poderoso Vilgefortz, quien quiere capturar a Ciri. Es un antagonista genial pero que por desgracia nunca podremos conocer en los juegos ya que Geralt se lo ventila antes de ser afectado por la amnesia.



BAUTISMO DE FUEGO (1996)

Este libro introduce a muchos de los personajes aparecidos en los juegos, así como otros que no. Durante la revuelta de Thanned, Geralt es seriamente herido y reposa en el Bosque de Brokilon, donde conocerá a Dandelion. Recuperado, vuelve a buscar a Ciri y en el camino conoce al enano Zoltan Chivay, el 'Caballero Negro' Cahir y al vampiro Regis. La tropa toma parte en la batalla del Puente de Yaruga, tras la cual Geralt será embestido con el nombre de Geralt de Rivia.



LA TORRE DE LA GOLONDRINA (1997)

Durante *Bautismo de Fuego*, Ciri se une a un grupo criminal al estilo de Robin Hood llamado las Ratas. Ciri es testigo y empieza a tomar parte en un montón de asesinatos. Este libro se centra en la vida de este personaje durante estos tiempos, donde relata las hazañas de su grupo, cómo fueron masacrados por la mano de Leo Bonhart y cómo el anciano Vysogota se hizo cargo de su curación. La experiencia de Ciri pronto le permite manipular tiempo y espacio, de modo que nunca se sabe si hará aparición en *The Witcher 3*.

"La historia es siempre la parte más importante para nosotros"

Maciej Szcześnik, jefe de diseño, CD Projekt RED



Cada entorno tendrá un tipo de enemigo. Este punto es uno de los más importantes si quieren que la gente se meta en el juego.

conseguir que la gente se crea todo incluso aunque haya un demonio al lado. Lo mismo podemos decir de los personajes. Queremos que se comporten como seres humanos, que se centren en sus asuntos, que tengan metas y objetivos. Hablarán pensarán y actuarán dependiendo de su trasfondo cultural, su experiencia y su carácter".

Le preguntamos sobre lo complicado que es crear una dirección artística unitaria en un mundo tan grande, variado y distante. La respuesta es bastante simple: basta con volver al original. "Depende de cómo lo mires", empieza Szczesnik. "Por un lado, tenemos un montón de libertad creativa y no tenemos miedo a experimentar. Por otro, tenemos que ser fieles a los libros. Sapkowski y sus novelas son la fuente de la que nace el juego y eso ayuda en la dirección artística. Especifican el aspecto general y la sensación de los lugares y los monstruos y eso es algo a lo que siempre podemos recurrir. Hay muchas cosas que no se especifican, y aquí es donde nuestros creativos artistas entran en juego. Tenemos muchas sesiones de *brainstorming* y charlamos sobre cómo deben lucir ciertas cosas. Gracias a la comunicación »

LA ALQUIMIA TE DA ALAS

La alquimia se ha simplificado para que no sea tan ardua e innecesaria como antes. Por ejemplo, es posible tomarse una poción antes de un combate pero activarla solo cuando se necesita. Las pociones de salud también se pueden usar en combate.

SEXTO SENTIDO

Las mejoras de los sentidos del brujo te permitirán hacer uso de un modo detective a lo *Batman: Arkham*. Sirve para encontrar detalles ocultos en los escenarios (como espíritus ocultos en totems) y para poder combatir a las bestias más fieras.

SER O NO SER

Esto no sería un *The Witcher* sin decisiones, y esta vez es mucho más difícil ver qué es lo correcto. Es posible que el bien común no sea tan común, pero no sabrás las consecuencias de tus actos inmediatamente. En un futuro, sin embargo, es posible que notes sus ecos.

UN HOMBRE AMIGABLE

En toda misión secundaria hay que recabar información, ya sea la ubicación de una bestia o el auténtico motivo por el que se te pide hacer algo. A veces, saber un dato extra puede influir en cómo resuelves la misión, o transformarla completamente. No tengas miedo de entablar conversación.



Los enemigos varían en tamaño y las nuevas mecánicas de combate de Geralt permiten unos movimientos mucho más rápidos en las peleas.





ESCOGE UNA PRESA

Hay cerca de 80 nuevos tipos de criaturas en *The Witcher 3*, cada una de ellas creada de forma única y con estrategias diferentes de combate. Algunas misiones harán que te enfrentes con ellas, otras te pedirán que evites que hagan daños. Sea como fuere, prepárate como es debido.

ANATOMÍA DE THE WITCHER 3

Las misiones secundarias son un duro trabajo y son tan importantes como la historia principal

En CD Projekt RED están muy seguros de lo que van a conseguir con The Witcher 3: Wild Hunt. Y a medida que se acercan al final de esta trilogía que ha crecido junto a su estudio, no podemos evitar pensar en el impacto que todo esto tendrá en su próxima parada, una adaptación de un clásico del rol de papel y lápiz: Cyberpunk 2077.

"Desde un punto de vista técnico, la experiencia ganada haciendo The Witcher 3 en las nuevas consolas nos ayudará mucho para trabajar con Cyberpunk 2077", comenta Szczesnik. "Como otros estudios, estamos siendo pioneros de la generación. No hemos tenido acceso a los sistemas desde el inicio del desarrollo, así que algunas decisiones se han hecho con estimaciones. Cada grano de nueva información que conseguimos nos ayudará en el futuro".

que hay somos capaces de hacer mucho más dentro del estudio y de mantener la coherencia.

Una respuesta poco comprometida, pero la verdad es que el noir futurista de Cyberpunk 2077 no es un salto excesivo si se compara con el mundo de The Witcher. Ambos comparten temas como el terrorismo, las clases sociales y la duplicidad de la autoridad, diferenciándose porque la mitología europea que plaga The Witcher 3 y la distopía a lo Blade Runner a la que evoca Cyberpunk 2077 son diametralmente opuestas.

Pero tal y como decía antes Szczesnik, la cuestión es que ambos tienen en común lo más importante: las plataformas en las que saldrán a la venta. Hacerlo exigía un nuevo motor, la tercera iteración del REDengine, que debutó en The Witcher 2 en 2011, y que ha permitido al estudio mejorar el detalle tanto de sus amplias vistas como de los manierismos de todos sus personajes. O lo que es lo mismo y dicho de otra forma: permite llevar sus RPGs a consolas de nueva generación.

> "En lo que se refiere a Geralt, está realmente motivado para acabar este trabajo. Y esta vez es algo mucho más personal"
>
> **Maciej Szcześnik, jefe de diseño, CD Projekt RED**

"Queríamos poner todo el esfuerzo posible en lo que consideramos es un puñetazo en la mesa que condicionará el género durante muchos años", se enorgullece Szezesnik. "Ambas consolas son piezas de hardware muy potente y nos permiten hacer el loco y explorar más ideas. Esta nueva generación de hardware se adentrará más en la narrativa y el potencial gráfico de los RPG de mundo abierto".

La ausencia de competidores en estos momentos ha debido ayudar a The Witcher 3, que está siendo deseado más que ninguno de sus predecesores. No es como si eso hubiera afectado al estudio, según Szczesnik. "Queremos hacer un RPG extremadamente bueno para las nuevas consolas y PC. Nuestra intención es convencer a la gente de que es un juego revolucionario, no porque sea el único juego disponible en su género sino porque es muy bueno. ¿Ayudará estar solos? Puede, pero no pensamos en ese sentido. Estamos haciendo el mejor juego que podemos, no deseando que no haya competidores cuando salgamos al mercado. Sería algo estúpido porque siempre hay otros juegos, ya sean de rol o de tiros o de deportes. En términos de audiencia, queremos llegar al máximo posible de gente, a quienes buscan una historia y un mundo atractivos. Lo primero será siempre lo más importante para nosotros, aunque también tenemos un sistema de combate que atraerá a los adictos a la acción".

No hay fecha de lanzamiento confirmada todavía, pero nos sorprendería verlo antes de la primera mitad de 2014. Cuando preguntamos por elementos como una introducción menos farragosa a las mecánicas, al funcionamiento de la alquimia y cómo todo esto encaja en el mundo, vemos que aún son cosas que están pensado. "Aún estamos experimentando con ello", admite Szczesnik cuando le preguntamos por la interfaz. No es algo que nos sorprenda. Pese a todo, este estudio es famoso por trabajar al límite, conceptualizando y rehaciendo una y otra vez hasta la línea de meta. Es magnífico ver que aunque las bestias son más temibles, el mundo mucho más grande y Geralt más viejo y sabio, todo lo que ocurre en los bastidores de la tercera y última entrega de la saga The Witcher está fundamentado en los mismos cimientos que han hecho a CD Projekt RED lo que son hoy.



INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PS4
Origen: EEUU
Compañía: Sony Computer Entertainment
Desarrollador: Ready At Dawn
Lanzamiento: 2014
Jugadores: Sin determinar

Perfil del desarrollador

Ready at Dawn Studios nació de la unión de ex empleados de Naughty Dog y de Blizzard allá por 2003. La compañía es conocida por su trabajo en las versiones de PSP PSP de *God Of War*.

Historial

God Of War: Origins Collection
2011 [PS3]
Okami [Port]
2008 [Wii]
Daxter
2006 [PSP]

Apogeo

God Of War: Ghost Of Sparta demostró que PSP era una consola con fuerza y con una potencia que a más de uno dejó asombrado.

The Order: 1886

CONCEPTO Un shooter en tercera persona ambientado en un Londres alternativo y lleno de fuerzas sobrenaturales, y un letal armamento steampunk.

La Orden de los Hombres Extraordinarios

Las turbulentas y nubladas calles del Londres victoriano han vivido muchos estudios de la percepción del ser humano en la ficción, ya sea con combates con nuestro oscuro yo en Dr. Jekyll y Mr. Hyde, con lo sobrenatural de Drácula o con los grises misterios de Sherlock Holmes. Los turbios distritos de la ciudad allá por 1880 han servido como un generoso lienzo para retratar las adversidades del hombre moderno. *The Order: 1886* quiere continuar con ello al establecer una línea temporal alternativa en Londres donde la epónima Orden lleva a cabo una cruzada clandestina contra un enemigo mítico y muy lovecraftiano. El Londres victoriano se ha convertido en el reino de la narrativa steampunk, pero The Order parece buscar una atmósfera legítima introduciendo lugares como Whitechapel o Mayfair en su motor propietario y de forma muy cinematográfica.

El juego parece inspirado en *Uncharted*, especialmente en esa anticipación de la acción que hacía *Uncharted 2* y en la diversión pura que el juego transmitía gracias a que su inmersión cinematográfica. Esto de crear una experiencia de cine es algo que se ha convertido en un tópico y en una frase de marketing, pero Ready At Dawn asegura que los gráficos de nueva generación no lo son todo a la hora de cautivar al jugador. Es importante una experiencia sólida y que sorprenda, y eso buscan en *The Order: 1886*. Tenemos ganas de ver más sobre este juego y de comprobar si, de mantener su promesa, se convertirá en el otro *Uncharted* de PS4.

ROMPIENDO GRÁFICAMENTE CON LA GENERACIÓN

HEMOS PODIDO ver una demo técnica del motor de *The Order* – nuestro personaje anda hacia una sala llena de estructura de madera y podemos destruirlo todo. Cada textura se romperá como es debido: en astillas de madera, en piezas de metal y, esto lo presuponemos, en jirones de carne.



MUCHO GRANO, POCA PAJA

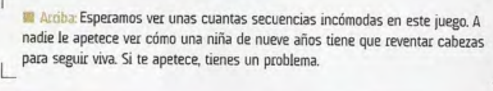
READY AT Dawn tiene ganas de hacer un juego muy cinematográfico (de ahí que veamos tanto de Uncharted en él) y uno de los elementos para conseguirlo es "rodando" el juego a través de una lente, propia del motor, que le da un aspecto granulado y de celuloide que, además, pega muy bien con la estética victoriana. Por si fuera poco, esta característica del motor está completamente separada de las mecánicas del juego, por lo que el título será cine en lo que se ve y juego en lo que se hace. Como debe ser.

PÓLVORA Y VAPOR

AL SER un shooter en tercera persona guiado por la historia, por desgracia *The Order 1886* no permite explorar toda la ciudad. Esperemos que lo que se pierde en escala será al menos remediado con desarrollo de personajes. Se centrará en un grupo de cuatro cazadores de demonios a lo Van Helsing, pertrechados hasta los dientes con armas sagradas y que, probablemente, permite una historia a medio camino entre *Gears of War* y *Left 4 Dead*.

GANÁNDOSE A LA SERIE

EN UN GIRO poco habitual de los acontecimientos, el juego de *The Walking Dead*, que en realidad solo comparte con la serie principal la ambientación y un par de cameos de personajes, se ha convertido en el pilar más estable de la franquicia. La serie de televisión sigue siendo una de las peores cosas que pueden verse actualmente, y el comic va entrando en un lógico ciclo de agotamiento después de unos años extraordinarios. Es un caso muy puntual de un videojuego que puede mirar a la cara a su precedente de otro medio, recordándonos en ese sentido a lo que logró en su día *Knights Of The Old Republic*. Aún así, queda mucho que recorrer: la pelota está en el tejado de Telltale.



Arriba: Esperamos ver unas cuantas secuencias incómodas en este juego. A nadie le apetece ver cómo una niña de nueve años tiene que reventar cabezas para seguir viva. Si te apetece, tienes un problema.





Arriba: La secuencia inicial de *The Walking Dead* mostraba a Rick deambulando solo por el campo, y el potencial de ese drama encaja perfectamente con la nueva situación de Clementine.

INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
Origen: America
Compañía: Telltale Games
Desarrollador: Telltale Games
Lanzamiento: 2013
Género: Aventura
Jugadores: 1

Perfil

Fundada en 2004, Telltale está formada por un equipo de 120 personas, muchos de ellos ex-diseñadores de LucasArts. Famosa por crear aventuras gráficas que distribuye divididas en episodios y que han conseguido revitalizar comercialmente el género.

Historial

The Wolf Among Us
2013 [Multi]
Tales of Monkey Island
2009 [Multi]
Sam & Max Save The World
2007 [PC, 360, Wii]

Apogeo

La primera temporada de *The Walking Dead* fue uno de los éxitos más clamoroso del año pasado gracias a su estilo clásico, bien adaptado a los nuevos dispositivos, y a su emotiva historia, capaz de conmocionar al jugador más encallecido.

CONCEPTO La segunda entrega de la saga episódica de Telltale embarulla el apocalipsis con un nuevo protagonista.

La soledad del fin del mundo

Telltale y su *The Walking Dead* ha sido lo mejor que le podía haber pasado a la zombicéntrica creación de Robert Kirkman. El juego establecía una conexión emotiva muy fuerte con los jugadores, convirtiendo a Lee Everett en una maleable vaina vacía en la que los mismos podían proyectar sus propias personalidades. Después de encontrar a Clementine, el juego ponía al jugador en un papel paternal, y lo hipnotizaba con las posibilidades de esta relación aislada del mundo.

Es peligroso, por eso, centrar toda la atención de la *Season Two* directamente en Clementine: su papel en la primera temporada era la de personaje secundario, un papel increíblemente bien realizado y que evolucionaba notablemente, sobre todo hacia el clímax final. Aunque entendemos que una nueva temporada debe ser una entidad separada de la anterior, esperábamos un arco narrativo completamente nuevo y que solo compartiera con el primero su ambientación en esta América salvaje. *Season Two* transcurre solo un tiempo después de la primera temporada, con Clem posiblemente algo menos impactada por el inacabable horror que le rodea a diario. El único guionista confirmado hasta ahora es Nick Breckon, que no ha participado en ningún episodio anterior de *The Walking Dead*.

Nos preocupa, en cualquier caso, que usar a Clementine como protagonista, sustraiga retroactivamente algo de la temporada anterior: si Clem hace alguna cosa que no encaja con la que ya conocimos, haría que el mundo de *The Walking Dead*, cuidadosamente entretejido, se tambaleara.

/// Pero tenemos toda la fe del mundo en el talento de Telltale para extraer lo mejor de esta nueva historia, sin embargo. Hasta ahora, el estudio ha mostrado el mayor respeto por la franquicia, y la *Season Two* se acercará, aparentemente, a la serie de televisión para dar la sensación de universo común, a través de personajes interconectados y hechos comunes. Telltale sabe que dar vida a una chica joven y vulnerable en un mundo de malignos no-muertos y vivos que no inspiran ninguna confianza es el abono perfecto para hilos narrativos controvertidos y de impacto, y quiere aprovecharse de ello.

> "Pronto pondremos a los jugadores bajo el control de un personaje principal que cambiará por completo sus expectativas sobre cómo sobrevivir en este mundo"
> DAN CONNORS, CEO TELLTALE GAMES

Y si, como dice Dan Connors, CEO de Teltalle, «no puedes confiar en nadie en este mundo», podemos esperar a una Clem que se abra paso como pueda en situaciones muy peliagudas. Recientemente, Telltale ha lanzado el primer episodio de *Fables: The Wolf Among Us*, un juego estéticamente similar a *The Walking Dead*, pero cuyas mecánicas de combate son más profundas y responden mejor que las que vimos en el inmediato precedente de este juego. No es ningún disparate pensar que aplicará lo que ha aprendido en *Fables* en la nueva aventura de Clem y compañía. En cualquier caso, estamos seguros de que su control será muy distinto al de Lee, aunque solo sea por sus características como personaje: Lee era asertivo y se movía por instinto, mientras que Clem aparenta ser más frágil, aún inexperta en el feroz darwinismo que domina este nuevo mundo. Aún echa de menos a sus padres, y está muy necesitada de compañía, refugio y cariño.

El legado de Lee calará, en cualquier caso, en el juego: Telltale promete que las decisiones tomadas en la primera temporada y en *400 Days* afectarán a la propia aventura de Clementine. El juego será presentado de forma similar a su precedente, con el estilo ya habitual de Telltale de organizar su mecánica aventurera en cuanto al propio juego, y un episodio nuevo cada seis semanas en lo que respecta a la distribución. El distintivo estilo artístico del título también permanece intacto: el estilizado cel-shading de la saga sigue brillando en el motor propietario de Telltale Tool, preparado para ejecutarse perfectamente en tantas plataformas como sea posible: en este caso lo tenemos en Vita, 360, PS3, iOS y Windows.





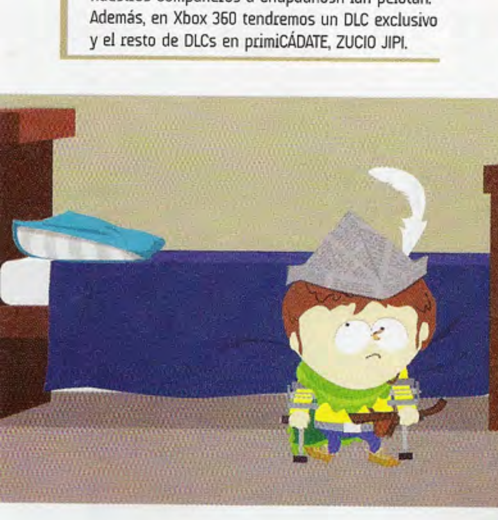
Arriba: Puedes esperar que el juego se centre en las zonas más tenebrosas de la naturaleza humana. La soledad de Clementine propiciará, seguro, unas cuantas reflexiones.

Debajo: ¡Barras! ¡Numeritos! ¡Maná! ¡Turnos! Esto, BioWare, esto y no ponzoñas como *Dragon Age 2* es lo que queremos. Mandanga sin excusas. Obsidian, sois nuestros ídolos.



DESPETAD MI AUTODIDÁ

NO HAY SUFICIENTES juegos ahí fuera que nos permitan llamar de todo a nuestros estúpidos y patéticos compañeros virtuales. ¿Os dais cuenta de lo GOTY que habría sido *Mass Effect* si nos hubiese permitido insultar a Wrex por haberse tirado a lo loco contra el enemigo? *¿Cada vez?* Por eso, gracias, Obsidian, porque aquí incluso podremos usar Kinect para poner a parir a los cabezones, provocando todo tipo de efectos. Por si no ha quedado claro, solo hay un juego en el mundo que justifica Kinect: uno en el que nuestra parte más Cartman pueda invitar a nuestros compañeros a chupadnosh lah pelotah. Además, en Xbox 360 tendremos un DLC exclusivo y el resto de DLCs en primiCÁDATE, ZUCIO JIPI.





Derecha: El patio trasero de Cartman sirve como nexo de la aventura. Eso sí, esperamos no cruzarnos con la señora Cartman haciendo cosas asquerosas con bigotones alemanes desnudos.

South Park: The Stick Of Truth

CONCEPTO ■ Trey Parker y Matt Stone estaban hasta las narices de juegos malos de *South Park*, así que decidieron guionizar uno. Con Obsidian. A lo Final Fantasy.

Eres pobre, Kenny. Por eso mueres tantas veces

South Park: The Stick Of Truth tenía que haber salido el pasado marzo, pero como THQ se fue a la porra, Ubisoft le está buscando una fecha propicia para lanzarlo. Sí, la misma Ubisoft a la que se le ha ido *Watch Dogs* a primaver. Pero, eh, nosotros esperamos lo que haga falta al "Juego del Milenio". *The Stick Of Truth* junta tres de las cosas que más nos gustan: rolazo clásico, Obsidian y South Park, una serie que deberías seguir viendo, querido lector, porque Trey Parker y Matt Stone no tienen fondo.

El contexto para cascarse un juego de rol en el mundo de *South Park* es coger la estética pocha de los LARP (esa gente que juega a rol disfrazada de feria medieval gritándose las reglas mientras se pegan con armas de goma) y darle al jugador el papel del Nuevo Vecino. El Chico Nuevo, tú, es la incógnita de la ecuación, un alma cándida que aún no pertenece a ningún grupo, que desconoce todo sobre el pueblo donde Mecha Barbra Streissand y Robert Smith Polilla Gigante pelearon a muerte. Ahora, en este *World of South Park*, todos quieren que fiches por su facción.

Ojo a Cartman, el Archimago, líder de la facción humana en su guerra contra los elfos (liderados por Kyle, porque como todo el mundo sabe, los elfos son judíos) para conseguir el Palo de la Verdad que da nombre al juego. Y ojo a los siniestros, jipis, panochas, gnomos en gayumbos, melones canadienses y hasta hombres-cangrejo. Parker y Stone no se han cortado a la hora de incluir toda la mitología de la serie en cada segundo del juego. De ahí lo del Chico Nuevo: el fan podrá disfrutar cada referencia y su vez el recién llegado no se perderá aturullado.

> "Conseguir que el juego se rebaje hasta los baremos de mierda de nuestra serie ha sido todo un desafío, y nos alegra poder decir que nos ha llevado más tiempo del previsto"
>
> TREY PARKER, MATT STONE SOUTH PARK STUDIOS

/// La mecánica del juego bebe de los rolazos tradicionales, un terreno que Obsidian conoce bien. Jugamos con el viejo sistema de pantalla de exploración y combates apartes, donde todo parece sacado de un capítulo de la serie (algo que sus predecesores ignoraron calamitosamente: el estilo visual de *South Park* es tan parte de la serie como el humor asno). Tanto la exploración como el combate permiten bastante libertad a la hora de interactuar con el entorno, descubriendo secretos, afectando a los enemigos o invocando como si de un título de Square se tratase al poderoso Señor Mojón, la mierda mágica parlanchina. Toda esta interactividad, además, se camufla en unos escenarios que no piensan romper la inmersión destacando sus elementos interactivos: serás tú, jugador, el que descubra los secretos de *South Park*. A pedos, si hace falta.

La otra ventaja con la que cuenta la apuesta rolera es que permite a sus creadores emplear a decenas de personajes de la serie, desde los niños protagonistas hasta los cameos más ridículos. El sistema es puramente nipón/pecero ajado: turnos, cada grupo de personajes en un lado de la pantalla, y tollinas recubiertas de numeritos, debilidades elementales, ataques especiales... Todo viejo. Todo bien.

Subiremos de nivel tras las batallas, rapiñaremos los cadáveres, usaremos objetos... El regusto a rol del que ya se no hace (vete a la porra, BioWare), combinado con la fidelidad a la serie que da tener a sus creadores: aquí el cojo tartaja Jimmy Vulmer es un bardo capaz de proporcionar mejoras con sus canciones, por ejemplo. Tanto Obsidian como Parker y Stone saben muy bien lo que están haciendo. Y eso sin hablar de los encuentros especiales que nos dotarán de habilidades más poderosas, como el Pedo Nagasaki, devastadora flatulencia atómica que nos enseñará el padre de Stan. Todo suena a coña, pero la profundidad del título mira de igual a igual a cualquier serie de las que se toman los dados virtuales en serio. En teoría, Ubisoft pretende sacar el juego en marzo. Para entonces todo el mundo estará loco con la next-gen y los juegos que son como siempre pero más caros y con más polígonos. A nosotros, que las plataformas per se no nos dicen nada, nos da igual: esperaremos ansiosos el que promete ser uno de los pocos títulos que se separan de la norma.



INFORMATION

Detalles

Plataformas: PS3, Xbox 360, PC
País: EE.UU.
Compañía: Ubisoft
Desarrollador: Obsidian Entertainment
Lanzamiento: Marzo 2014
Género: R-O-L-A-Z-O
Jugadores: 1

Perfil de Obsidian

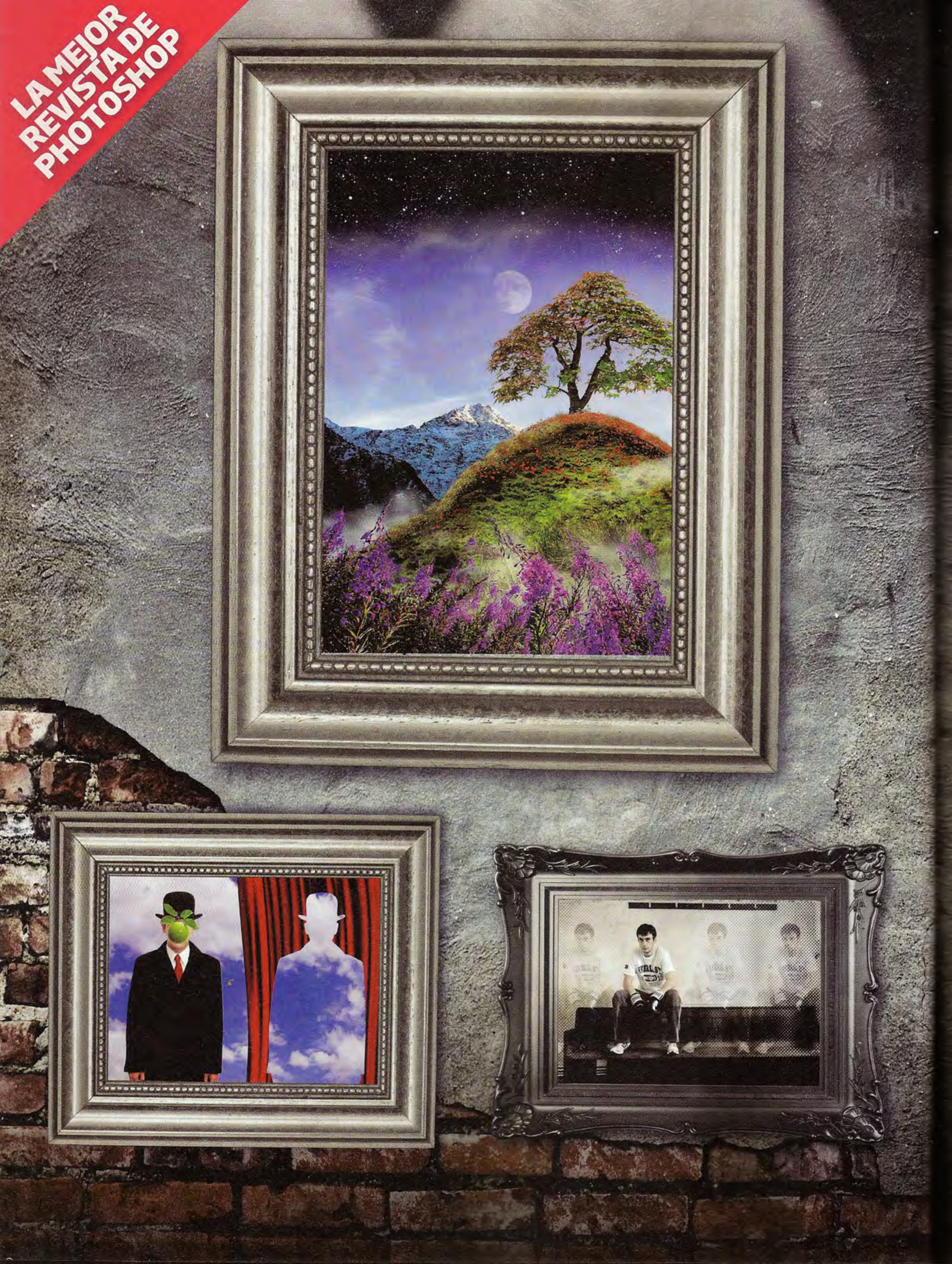
Los californianos son un estudio que lleva reciclando desde 2003 a casi todos los superivivientes de la edad dorada del rol para gordos: Black Isle, Troika, BioWare, Mythic... Casi siempre les ha tocado bailar con la más fea, pero ahora tienen entre manos la mayor cantidad de pasta jamás vista en Kickstarter: *Project Eternity*.

Juegografía

Alpha Protocol
2010 [PS3, PC, 360]
Fallout New Vegasl
2010 [PS3, PC, 360]
Neverwinter Nights 2
2006 [Mac, PC]
Star Wars: Knights of the Old Republic II
2004 [Xbox, PC]

Apogeo

Fallout: New Vegas cogía *otra vez* una secuela de manos de un desarrollador de prestigio y *otra vez* les reducía a la nada: *Fallout 3* estuvo bien, para ser Bethesda, pero Sawyer y Avellone le demostraron al mundo de qué iba en realidad la saga posnuclear. Reciclando todo lo que debió haber sido el auténtico *Fallout 3* de Interplay.

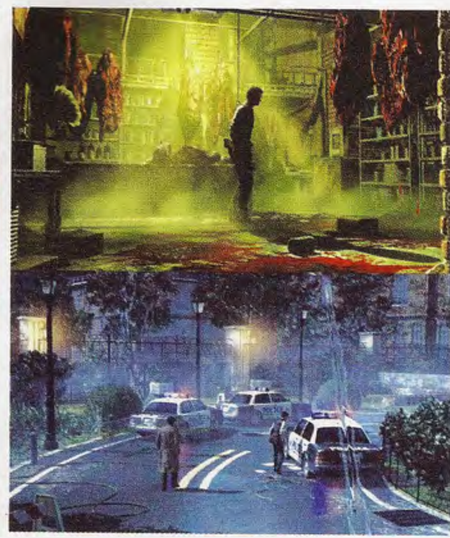

LA MEJOR
REVISTA DE
PHOTOSHOP





Arriba: Las criaturas fantásticas y el giro siniestro de la realidad constituyen los cimientos del horror en *The Evil Within*. Con suerte, veremos cosas nunca antes mostradas en un juego.





INFORMACIÓN

Al detalle

Formato: PC, PS4, XBO, 360, PS3
Origen: EEUU
Compañía: Bethesda
Desarrollador: Tango Gameworks
Lanzamiento: 2014
Jugadores: 1

Perfil del desarrollador

Shinji Mikami
El padre de *Resident Evil* tiene un buen bagaje de juegos complejos y de mecánicas entretenidas. Después de que Clover Studio cerrara sus puertas en 2007, Mikami se unió a muchos de sus compañeros en Platinum Games, donde supervisó el desarrollo del genial *Vanquish*. Tango es su última aventura.

Historial

Resident Evil
1996 [PlayStation]
Resident Evil 4
2005 [Multi]
God Hand
2007 [PS2]

Apogeo

God Hand es un beat 'em up viejuno adaptado a la perfección a las 3D y que elevaba al jugador al paraíso del videojuego con un sistema de combos propios y un montón de humor chusco. Uno de los mejores y más ignorados juegos de la historia. Para trabajar en esta revista es imprescindible adorarlo.

The Evil Within

CONCEPTO ■ Shinji Mikami vuelve de entre los muertos para rescatar el género de terror.

¿El juego más acongojante de 2014, o quizá el único?

***Resident Evil 2* vendió cinco millones de copias allá por 1998, de modo que no nos equivocaremos si decimos que hay gente a la que le apasiona el survival horror.** Y no se ha esfumado, sino que simplemente se sintió alienada con el volantazo hacia la acción de *Resident Evil* o saltó del tren cuando *Silent Hill* evidenció lo equivocados que están algunos estudios japoneses al abandonar su estilo para intentar complacer al público occidental. *The Evil Within* es un regreso a los viejos valores, pero también una manera de reformular las ideas y mecánicas del género.

The Evil Within no tiene, pues, demasiado de nuevo, sino que ha recogido muchos de los elementos que llevan años ausentes en los juegos mainstream pero que han sido protagonistas en juegos independientes como *Amnesia*, *Outlast* o incluso *Gone Home* hasta cierto punto. Hablamos del uso del sonido y la música, de asustar con imágenes mentales antes que con monstruos ultradetallados.

Por lo que hemos podido ver hasta ahora, queda implícito que hay mucho más allá de una simple casa de los terrores. En el prólogo, Sebastian Castellanos (la obsesión de este hombre con los nombres hispanos es alucinante) es capturado y herido en la pierna en un psiquiátrico por un hombre que recuerda mucho al loco de la motosierra de *Resident Evil 4*. Al final de la demo, sin embargo, Sebastian está en lo que parece el fin del mundo, de modo que hay mucho potencial para la épica y el terror.

Es un título mucho más incómodo que cualquier *Resident Evil* reciente. En las cinemáticas, notamos cierto tono irónico, pero cuando quiere dar miedo, sabe hacerlo muy bien. Los momentos bien escogidos de silencio, un buen concepto de lo desconocido y los realmente impactantes escenarios dinámicos con situaciones variadas contribuyen muchísimo a esto, ya que un mismo enemigo puede actuar de forma muy diferente. Hay eventos guionizados, como la huida del captor de Sebastian, pero nos quda muy claro que los combates están pensados para que la IA sea ingeniosa y consiga sorprender.

> "Estamos comprometidos con crear una nueva franquicia que mezcle a la perfección horror y acción"
>
> SHINJI MIKAMI TANGO GAMEWORKS

Mikami es un diseñador con muchísimo talento y que siempre se ha adelantado a su tiempo. Esperamos mucho de él y sabemos que su visión del terror no va a ser similar a la de otros. Queremos que *The Evil Within* sea capaz de asustarnos de nuevas formas, pero también que nos recuerde al legado de su autor.



Arriba: El punto de vista sobre el hombro que debutó en *Resident Evil 4* ha regresado. Mikami fue el primero en implementarla y es impresionante ver la influencia que ha tenido en esta generación de videouegos.



■ Izquierda: La historia de *Silent Enemy* bebe de la mitología Cree: una interesante e inédita fuente de inspiración. Abajo: Los Cuervos son algo así como enemigos divinos durante el juego; siempre está humillándote, esperando culaquier oportunidad para evitar que traigas la Primavera. Un método muy decente de mantener la tensión durante la aventura.



INFORMACIÓN

Detalles

Plataforma: Multi
País: Canadá
Compañía: Minority Media
Desarrollador: Minority Media
Lanzamiento: 2014
Género: Amigo Félix
Jugadores: 1

Perfil del Estudio

Minority Media es un estudio construido con los supervivientes de EA Montreal: gente con experiencia en *Need For Speed* y *Army Of Two*. Aunque aquí se dedican a juegos más personales, basados en experiencias más o menos biográficas y en apelar al corazoncito del jugador.

Juegografía

Papo & Yo
Multi [2013]

Apogeo

Papo & Yo era un juego simbólico que hablaba de una infancia rota por un padre alcohólico y abusivo, el de su diseñador, Vander Caballero. Aunque en forma de monstruos gigantes y aventura de exploración.

Silent Enemy

CONCEPTO ■ Un explorador humano pacifista recibe la tarea de ayudar a animales víctima del invierno y sus matones Cuervos, mientras devuelve la primavera a la región. Y no es de Nintendo.

Contra el invierno y los abusones

Un día, cuando ya había salido *Papo & Yo*, recibimos una llamada", explica Tali Goldstein, productor en Minority Media. "Nos dijeron que íbamos a abrir la sección de Cultura y Arte del *New York Times*, y nos quedamos como '¿En serio? ¿Somos arte? ¡Mola!'". El estudio ha conseguido ese tipo de impactos (los que busca el pobre De Gruttola) con su primer gran lanzamiento: *Papo & Yo*, un título a medio camino entre el juego tradicional y la libertad temática de la que disfrutan los indis. *P&Y* trata sobre infancias rotas y escapismo simbólico sobre un trasfondo de exploración y aventura. Se trata de un juego emotivo, cuyas lecciones han sido determinantes a la hora de afrontar su segundo título: *Silent Enemy*.

> "Nos dijeron que íbamos a ser la portada de la sección de Cultura y Arte del New York Times, y fue como '¿En serio? ¿Arte? ¡Mola!'"
> **TALI GOLDSTEIN** MINORITY MEDIA

"Queremos llevar al medio más allá. No estamos interesados en seguir haciendo lo mismo de los últimos 15 años", nos cuenta Goldstein. "Creo de verdad que deberíamos tratar el medio como lo haríamos con la buena literatura, el buen cine, el arte. Es la visión del estudio, y opino que si no lo hacemos, entonces estamos subestimando al sector". Esta filosofía de diseño se deja notar a través de las mecánicas tanto de *Silent Enemy* como de *Papo & Yo*; a Minority se le ve un interés poco habitual por fusionar juego y narrativa, dándole al jugador motivos para progresar en sus propuestas. "Invertimos mucho tiempo y esfuerzo en crear una mecánica que tenga sentido, que de verdad se integre con nuestra historia. Preferimos invertir en eso que no en tirarnos todo el rato con animaciones faciales y cosas así, ¿me sigues?".

Silent Enemy se centra en nuestra relación con la naturaleza. Se inspira en la cultura Cree (nativos americanos de la región de Quebec, donde se ubica el estudio), y en él manejamos a un protagonista capaz de poseer a distintos animales y de emplear las habilidades especiales de los mismos para superar los distintos problemas que le plantea el entorno. La segunda capa del juego habla de los abusones: nos persiguen cuervos antropomórficos goticones que estarán todo el rato haciéndonos la puñeta sin que podamos devolverles la pelota.

"El escenario es una tierra de Invierno perpetuo", explica Tali explains. "Donde los Cuervos mandan. Les gusta el invierno, están a gusto con él. Nada cambia, todo permanece igual. Nuestro héroe, un chaval, no está a gusto aquí y parte en busca de la primavera, donde hay esperanza, donde surgen las flores, donde hay calidez". Tu misión principal es insuflar los poderes de la primavera a esta tierra baldía, evitando a los Cuervos. Básicamente, el mensaje es "todo mejora", la línea de esperanza que se le ofrece a los niños y adolescentes víctimas del acoso escolar, a base de pacifismo y de la propia recompensa que es la primavera. Minority va en serio con lo de hacer algo distinto. Ojalá estuviesen menos solos en ese empeño.



POR QUÉ ♥...

A Boy And His Blob

JOE KHOURY, LEAD DESIGNER, EIDOS MONTREAL (@JOEKHOURY)

“*Antes jugaba a un juego llamado* A Boy And His Blob. *Pertenecía a la era de los 8-bits, a Nintendo, y fue uno de los primeros títulos que jugué. Controlabas a un chico y su mascota (podías darle judías de golosina para que se transformara en cualquier objeto para ayudar al chico). Había un montón de opciones para jugar con el bicho: podía convertirse en una escalera, en una antorcha, en un martillo... Su música, su estética y la relación entre ambos personajes... todo en ese juego, visto hoy, me marcó bastante. Y el goterón ese era muy mono, la verdad.*”



> “Todo en ese juego, visto hoy, me marcó bastante”
>
> **JOE KHOURY, EIDOS MONTREAL**

JELLYBEANS



SOLO CONTRA EL MAL

FROM SOFTWARE PROMETE UNA SECUELA DE DARK SOULS TAN DIFÍCIL COMO SUS PAPÁS. NOS ENFRENTAMOS A TRAMPAS, ESPECTROS OSCUROS Y UN EJÉRCITO DE ESQUELETOS EN UNA SESIÓN DE MASOQUISMO JUGABLE...

La ausencia de Hidetaka Miyazaki nos hizo temer que *Dark Souls II* fuera más condescenciente con los jugadores, pero no hay de qué preocuparse (es decir, sí lo hay, pero por buenos motivos): la secuela del título que abrió las puertas del gran público a la saga *Souls* es digna sucesora. La dificultad loca, la trituradora de nervios y el masoquismo siguen ahí, y los leves toqueteos en la fórmula hacen pensar que estamos ante *mejor*, que no más, de lo mismo.

Los nuevos cabecillas del desarrollo, Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura, tienen mucho que demostrar y, tras unas sesiones intensivas con el juego, estamos en condiciones de afirmar que van por el camino correcto. La esencia de la saga permanece inmutable y las nuevas mecánicas no dañan el núcleo de sufrimiento y habilidad. Incluso las Gemas de Vida (que rellenan poco a poco tu salud como alternativa a los buchitos de Estus), lo único que hacen es facilitar el ritmo: están concebidas para ofrecer movimiento y combate mientras nos curamos, obligándonos a apostar nuestra trémula barra de vida contra la seguridad de que podremos sobrevivir lo suficiente para curarnos. Una modificación táctica que apela a las raíces del juego: la apuesta del jugador contra sí mismo, ese tipo de decisiones en las que alabamos el sol y apretamos los dientes, sabiendo que si fracasamos, solo habrá una culpable: nuestra ineptitud. »

> "Uno de nuestros principales objetivos con la secuela era arrancar la morralla que se interponía entre los jugadores y la auténtica esencia de Dark Souls"
>
> **Yui Tanimura** From Software

» Sí, a primera vista podría parecer un ítem destinado a tontificar el juego: durante nuestro periplo por *Dark Souls II* (en un paraje boscoso llamado El Cadáver del Cazador) encontramos Gemas de Vida con una alegría y una abundancia que desmentirían las intenciones de Shibuya y Tanimura si la muerte no hubiese sufrido también modificaciones. Aquí tenemos un sistema más parecido al de *Demon's*, en el que cada tropezón en el camino de los héroes no muertos se salda con un trocito menos en nuestra barra de vida máxima. Un castigo acumulativo que puede llegar hasta el 50% de nuestra salud y que solo lo remedia la vuelta al estado humano: juega mejor, muere menos.

El giro está pensado para meter al jugador el miedo a los próximos metros, a cruzar la niebla, a toparse de bruces con la condena en la próxima esquina. Entre enemigos invisibles, trampas en todas partes (cuidado con las cosas que brillan, jugador urraca: hasta el botín te odia aquí) y cosas que se mueven cuando te acercas, *Dark Souls II* demuestra que solo conoce dos emociones humanas: la ansiedad y el miedo. Aquí podemos morir incluso acercándonos a una puerta, con enemigos capaces de segarnos la vida entre astillas al atacarnos desde el otro lado de la madera. ¿Tramposo? No. Dark Souls II quiere que memorices sus partes de tren de la bruja. El aprendizaje y la repetición, el espíritu 8-bit, siguen presentes: la letra con muerte entra.

No todos los trucos de *Dark Souls II* pasan por matar al jugador. El nuevo motor gráfico hace un trabajo excelente a la hora de jugar con nuestros miedos. Detalles de ambientación como la hierba moviéndose al son de la brisa o nuestra capa mecida por el viento son solo dos ejemplos de cómo han mejorado las cosas (y de que esta vez han entendido mejor el PC). Más aún, saben aprovecharlo en términos jugables: durante nuestra aventura, nos vimos atrapados en un túnel a oscuras, sacudiendo como locos atemorizados nuestra antorcha para que las ascuas iluminasen nuestro camino. ¿Lo mejor? Los tironazos prácticamente han desaparecido, incluso cuando hay muchos enemigos en pantalla.

Eso sí, nada es gratis. Si en From Software han mejorado las tripas del juego es para afinar más sus mecánicas. El combate es ahora más preciso (más cruel) con tiempos de reacción reducidos, zonas de golpe diminutas y considerando la distancia y el impulso a la hora de calcular el daño que hacemos. Gotitas, como el resto de cambios de la secuela, que se van combinando para calar nuestras esperanzas hasta los huesos y modificar nuestra respuesta en combate. Los bloqueos, esa táctica maestra de la saga, se habían convertido en un comodín para el jugador medianamente experto, hasta el punto de que podíamos cargarnos a Gwyn, »

■ Arriba: From Software ha dado los pasos necesarios para asegurarse de que el online funciona como es debido en la secuela. Uno de ellos consiste en una serie de betas online para verificar que los servidores pueden con la carga de jugadores.

■ Derecha: Los puristas se darán cuenta de que los cambios más sutiles son los que más afectan al combate. Uno de ellos, escapar rodando, ahora depende menos del peso.





BAILANDO EN LA OSCURIDAD

EN *DEMON'S SOULS* encontrarnos a un Espectro Oscuro NPC era síntoma de sufrimiento, dolor y almas perdidas. Ni te cuento al jugar en mundos de tendencia pura negra. En *Dark Souls* eran poco más que curiosidades cabritas. Pero aquí vuelven con ganas de hacer pupa: nos topamos con dos de ellos en un puente colgante y tuvimos que salir por piernas porque, sencillamente, no teníamos la capacidad de derrotarles. La impresión que nos dejaron es que *Dark Souls II* va a recuperar las mejores ideas que quedaron descartadas al pasar de *Demon's* a su predecesor. Puede que eso implique el regreso de las tendencias o algún otro sistema de conexión entre los mundos de los jugadores. Nos morimos de ganas.

Arriba: Si no quieres PvP apaga el router, porque en *Dark Souls II* ni siquiera ser un no muerto bastará para evitar que tu mundo se vea invadido por jugadores sedientos de almas. Eso, o no te alejes de las hogueras. La decisión es tuya, pero en los *Souls* ser cobarde no lleva a nada. Y viceversa: ahora podremos invadir a pobres desgraciados con la barra de vida capada por tanta muerte. Khorne está muy satisfecho con la forma de pensar de From Software.



> "NO DIFERENCIAMOS ENTRE JUGADORES OCCIDENTALES O JAPONESES; NUESTRA ÚNICA META ES CONSTRUIR EL MUNDO Y EL JUEGO QUE QUEREMOS: QUE TODOS DISFRUTEN DE UNA GRAN EXPERIENCIA"
>
> YUI TANIMURA FROM SOFTWARE

Arriba: Esperad una buena ración de sustos de la secuela: los enemigos tienden a emboscarnos de mil maneras, sin QTE ni atajos: *survival* puro.

5 MIEDOS A ENFRENTAR EN DARK SOULS II

1 OTROS JUGADORES Los Pactos vuelven, así que cuidado con tus pecados. Además, ahora pueden invadirnos incluso cuando somos no muertos, así que prepárate para combates con jefes finales acompañados de humanos cabritos. Por cierto: habrá servidores permanentes.

2 ESPECTROS OSCUROS En *Dark Souls* solo encontrábamos unos pocos de estos enemigos maqueados. Aquí no solo abundan, sino que aparecen en el peor momento. Nos cruzamos con dos en un puente: ni Indiana Jones habría sobrevivido.

3 JEFES Duh. Obvio. Pero un juego rociado de espíritu de moneda de cinco duros y procesadores de pocos-bit se alimenta de sus villanos. Los escasos enfrentamientos de nuestra demo nos han dejado claro que a From Software todavía le quedan ideas satánicas.

4 PUERTAS FALSAS Tu personaje va a sacar bola en el brazo del escudo. Ahora no son solo los cofres mímicos los que te atacan cuando menos te lo esperas: hasta las puertas esconden enemigos dispuestos a atacarte en el peor momento. Es decir, siempre, todo el rato, cada vez que te confíes.

5 IA ENEMIGA MEJORADA La combinación de nuevos movimientos y una IA que se adapta a nuestro estilo de juego da como resultado unos enemigos capaces de sacarnos todo el rato de nuestra zona de confort. Ay, qué mal lo van a pasar todos los fans del speedrun

Debajo: Nos habría gustado una demo más diversa para ver cómo se ha ampliado la mitología de la saga. Eso sí, en el Cadáver del Cazador mantienen una de las constantes turísticas de los *Souls*: ven y cágate de miedo todo el rato.

Debajo: No es solo que ahora los enemigos tengan más movimientos. Es que los muy cabritos ahora te ven venir.

» Señor de la Ceniza, como si fuera un torito bravo en una capea del Infierno. Pues bien, aquí no son automáticos, ni instantáneos, ni precisos. Igual que nos pasó a los jugadores de *Demon's*, a los veteranos de *Dark Souls* les tocará hacer los deberes para esta secuela.

Valga lo mismo para la puñalada trapera, lo más parecido a la instamuerte que portaba la saga: desvíate un poquito del caprichoso ángulo que exigen los japoneses para ejecutarla y tendrás un ataque estándar en su lugar. Combina eso con una cámara que ahora sigue nuestra mirada en vez de llevarnos de la manita hasta el próximo objetivo y tendrás un juego que no cree en ti.

Y así cambio tras pequeño cambio, una evolución medida y constante en cada apartado del juego. ¿Los enemigos? Ahora cuentan con una diversidad enorme de movimientos, como descubrirá cualquier incauto que haya muerto tres o cuatro veces contra el mismo tipo de enemigo, todas de distinta manera. A cambio, contaremos con nuevas clases para equilibrar un poco la balanza, incluyendo la posibilidad de portar un arma en cada mano; así como cambios en el sistema de juego que no permitan gastar Almas en magias concretas. El resultado es una diversificación enorme de los personajes, evitando en lo posible las tres o cuatro plantillas triunfales que podíamos coger y copiar de cualquier wiki/FAQ. En From Software quieren que tu personaje sea único (excepto por la posibilidad de morir mucho y muchas veces, claro), algo que beneficiará al aterrador online: de qué puñetas será capaz ese Espectro Oscuro.

Porque sí, casi todos los cambios que hemos visto afectan sobre todo al monojugador, pero son fácilmente traducibles al multi asíncrono marca de la casa: esas modificaciones en los tiempos de combate están pensadas para que tanto invasores como defensores saquen menos partido del retardo y (glups), haya menos miedo a invadir mundos ajenos. La experiencia online de *Souls* necesitbaa una puesta a punto, sobre todo si su objetivo final, desde el primer juego, es que se integre como parte de la aventura monojugador, sin discrepancias o alteraciones del estilo de juego (también es verdad que nuestro estilo de juego en *Demon's/Dark* siempre consistió en un 80% en gritar como una niña de ocho años y correr como Hijos del Viento mientras rezábamos para que alguien respondiese a nuestras invocaciones Blancas. Con o sin Espectros Oscuros de por medio).

◆◆◆

Tuvimos la posibilidad de comprobar de primera mano ese multi mejorado cuando nos invocaron para que echásemos una mano armada en un enfrentamiento con jefes hacia el final de la demo. El otro jugador luchaba contra tres señores esqueléticos, cada uno con la molesta capacidad de estallar en una lluvia de guerreros huesudos que marca muy bien el ritmo de *Dark Souls II*. Si nos ciega el ansia por acabar con los bicharracos grandes, nos veremos ahogados por la marea ósea; si preferimos centrarnos en la legión de esqueletitos, acabaremos hechos trizas en un par de tabazos. El hecho de jugar con otro tipo añadía un plus de incertidumbre gracias a ese multi mudo donde la comunicación es más intuitiva (y también soportable) que tener a alguien respirando fuerte al otro lado del micrófono.

Al final, Espectro Blanco y anfitrión conseguimos salir con vida (es un decir) del encuentro, un enfrentamiento frenético en el que cada segundo nos recitaba el lema de la saga al oído: Prepárate para Morir. De momento, todos los cambios de *Dark Souls II* nos parecen el siguiente paso lógico de la saga y, como buenos no muertos sin corazón, tenemos que decir que no se echa de menos a Miyazaki. La sensación de triunfo que da cualquier enfrentamiento con éxito, combinada en ese cóctel de adrenalina y lágrimas que es pensar en lo que viene permanece intacta. *Dark Souls II* recoge la antorcha de una franquicia a contracorriente del siglo XXI y sus chorrajuegos. Alabado sea el Sol.





ENTREVISTA YUI TANIMURA

AL HABLA CON FROM SOFTWARE

El codirector, Yui Tanimura, conversa sobre el cariño y las alabanzas a los juegos originales, cómo montar una red online única y hasta qué punto *Dark Souls II* seguirá siendo fantasía oscura sin concesiones...



¿Qué lecciones has aprendido de *Dark Souls*?
Que había leves diferencias entre las intenciones que depositamos en las decisiones de diseño de *Dark Souls*, principalmente entre la sensación de haber logrado algo importante que queríamos para los jugadores, y cómo percibían estos esas intenciones. Hemos reflexionado sobre esa divergencia en la secuela, y una de nuestras principales metas en el desarrollo de *Dark Souls II* ha sido simplificar el diseño y quitar la morralla que se interponía entre los jugadores y la esencia pura de la experiencia *Dark Souls*. Hablo de cosas como ese dolor en el que se convertían los desplazamientos tediosos y que anulaba esa sensación de satisfacción y superación ante las dificultades y desafíos del juego.

¿Vuestro diseño apela tanto al público occidental como al japonés?
No distinguimos entre jugadores occidentales y japoneses. Nuestra meta es crear el mundo y el juego que queremos hacer, que todos los jugadores disfruten de una gran experiencia en la que no hemos escatimado esfuerzos. También creo que el diseño visual del juego ayuda a que sea bien recibido en diferentes regiones. Intentamos reproducir un aspecto de rol de vieja guardia; espada y brujería europea clásica, y es un estilo célebre en todo el mundo. Puede ser una de las razones por las que los occidentales se han interesado por nuestra franquicia, pero también triunfa en Japón. Tanto *Dark Souls* como *Dark Souls II* son juegos desarrollados desde el cariño, y que tengan aceptación en todo el mundo es nuestra mayor fuente de alegría. Solo pensamos en el jugador, no en si es japonés u occidental o de cualquier otra parte.

¿Y cómo encaja el diseño de los jefes en esta dirección visual? Bastantes enemigos finales son puro exceso estético...
El diseño de los enemigos finales depende en realidad de cómo queremos que se juegue cada zona. Depende de más cosas, de hecho, pero una vez que hemos decidido cómo queremos que sea la experiencia de una zona, entonces decidimos cómo deberían ser los jefes, cómo deberían atacar y con qué tipo de ataques. Lo más importante es que encajen bien en la zona en la que te los encuentres.

¿Por qué habéis puesto tanto énfasis en la 'conexión suelta' entre jugadores?
Hay dos pilares que tienen que asentarse bien en cada juego de la serie. El primero es que el jugador se sienta realizado. El segundo es la idea de que debe existir algún tipo de conexión sutil con el resto de jugadores, que viene dada por nuestros elementos online. Tener la capacidad de compartir la diversión y el dolor con otros es importante, pero pensamos que existen más formas de dar estos elementos a los jugadores aparte del chat directo y el combate sin rodeos. La comunicación directa puede estresar a los jugadores en ciertos contextos. Con nuestras 'conexiones sueltas' conseguimos un par de cosas. En primer lugar, los jugadores pueden seguir jugando a su propio ritmo. Aparte, puede que la conexión con otros jugadores esté limitada, pero la esencia sigue ahí y ayuda a esa sensación de logro. Creo que nuestro enfoque ha tenido muy buena aceptación, y no habríamos conseguido reacciones tan positivas si nos hubiésemos limitado a crear un juego difícil sin esas relaciones entre jugadores.



Dentro: El único lugar donde un jugador de *Dark Souls* puede sentirse a salvo: al calorcito de la hoguera.

¿Es imposible hacer un juego contemporáneo sin algún tipo de conectividad?
Es una pregunta complicada. En mi opinión, como cada vez tenemos mejores infraestructuras de red, la idea de que jugadores de todo el mundo se conecten entre sí será definitivamente parte integral de los juegos actuales, y todavía más en un futuro cercano. En *Dark Souls*, esa relación sutil entre jugadores es uno de los principales tema del juego. Obviamente, es uno que solo puedes experimentar si estás conectado online. No hay ninguna ventaja en el hecho de jugar offline. Bueno, excepto el sentimiento de soledad. Supongo que esa podría ser una ventaja auténtica, si hablamos de *Dark Souls*...

¿Crees que *Dark Souls II* se verá afectado por no formar parte de la nueva generación de consolas?
Si lo estamos haciendo para las consolas actuales es porque creemos que la generación actual todavía tiene mucho potencial, y que tiene la capacidad indudable de proporcionar un *Dark Souls* mucho mejor. Nuestro objetivo era sacar *Dark Souls II* lo antes posible, pero también simplificar y facilitar la esencia más pura del universo *Dark Souls*. Confiamos en poder hacer algo así en las consolas actuales.

Si fueseis a sacar un *Dark Souls* para Xbox One/PS4, ¿crees que hay mejoras que podría daros ese hardware que no son posibles con las consolas actuales?
Ni siquiera sabemos si podremos sacar juegos para la siguiente generación de consolas, así que es bastante difícil dar una respuesta directa. Pero hay un par de cosas que nos resultan interesantes. No es solo la capacidad de intercambiar datos e información basados en 'fantasmas', sino la integración de un sistema que nos permitiese afectar directamente al mundo de cada jugador basado en las acciones del resto. Algunos ejemplos: enemigos finales que aparezcan en llamas en tu mundo porque les han prendido fuego en otro; NPCs que se comportan de modo distinto porque han sido asesinados en otros mundos; enemigos únicos que viajan por las partidas online como si fueran virus, etc. Son solo ejemplos, no hay nada escrito. Personalmente, como creador me interesa mucho la nueva generación y quiero sacar juegos para ella. Pero eso soy yo: no significa que vaya a haber un *Dark Souls* para nuevas consolas.

¿Veremos caras conocidas en la secuela?
Todos los personajes y enemigos de *Dark Souls II* son completamente originales y no tienen nada que ver con los de *Dark Souls*. Sin embargo, los jugadores veteranos podrán ver ciertas similitudes y confluencias entre ambos mundos.



"Debe existir algún tipo de conexión sutil con el resto de jugadores, y para eso tenemos los elementos online. Es importante poder compartir la diversión y el dolor con otros"

YUI TANIMURA FROM SOFTWARE

CUIDADO CON LAS PROMESAS

Las complejidades de *Dark Souls* nunca han sido muy directas, razón por la que los directores Tomohiro Shibuya y Yui Tanimura se han propuesto despejar las brumas sobre algunos de los sistemas más ocultos de la serie. Los pactos ocupan un lugar predominante entre estos misterios: permiten al jugador prometer lealtad a una pléyade de criaturas demoníacas o celestiales repartidas por su universo, con repercusiones online. Aunque el estudio no nos ha dado detalles específicos sobre su funcionamiento, sí nos dieron un ejemplo: durante el enfrentamiento contra un enemigo online, el Caballero Espejo, éste puede usar su escudo mágico para invocar a jugadores miembros de un pacto para que nos partan la cara. Lo mismo hay que apagar el router.

Debajo: Las antorchas ahora ocupan un lugar prominente entre las novedades. En ciertas zonas oscuras serán indispensables, pero a cambio nos quedamos sin escudo (o lo que llevaras en esa mano), con lo que seremos más vulnerables en cuevas o lugares oscuros. La otra opción es seguir con tu escudo o lanza y apañártelas a lo Daredevil. Como *Dragon's Dogma*, pero con mucho más odio.



VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS GUSTOS

La última edición del Fun & Serious de Bilbao, celebrado la última semana del mes de noviembre, confirma al aún joven pero ya muy potente festival como una de las propuestas más a tener en cuenta dentro de nuestro raquítico panorama patrio de muestras de videojuegos para el contacto entre profesionales, periodistas y jugadores.

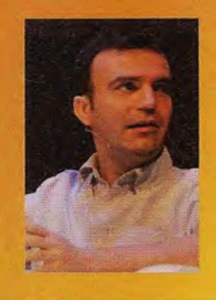
Con la desorbitante cantidad de juegos que se venden en nuestro país, con lo implantados que están no ya en el mercado, sino en nuestra propia memoria colectiva de consumidores, que manejamos ininterrumpidamente conceptos como «la Play» o «el FIFA», es extraño que no haya calado nunca un gran evento relacionado con los videojuegos que pueda medirse con sus equivalentes extranjeros. En Madrid se celebran periódicamente eventos como la Madrid Games Week y en distintas zonas del país, como Barcelona, los videojuegos suelen invadir espacios de ocio más o menos multiformes, como el Salón del Manga y similares. Pero todos ellos vienen a ser ferias de muestras, gigantescos centros comerciales del videojuego donde solo pequeñas iniciativas como el tenderete de Retro Madrid en la última Madrid Games Week se escapan del gigantesco maelstrom de genuflexiones sin reflexiones en las que se convierten estos actos. Por eso, Fun & Serious es un refrescante cambio en esa dinámica: por supuesto, tiene su parte de mercadillo y espacio dedicado a que Microsoft, Sony y Nintendo desplieguen su fanfarria habitual, porque está bien que así sea y porque hay que comer, pero también dedican espacio (y no solo en la primera mitad de la semana, la enfocada a los *serious games*) a conferencias, exposiciones, mesas redondas y debates con invitados de talla internacional (y periodistas españoles). Y luego nos dejan que los medios rebañemos titulares entre gente como Ian Livingstone, Tommy Palm o Emile Morel.

Arriba: Vetusta Morla en el taller de música y juegos.
Izquierda: Tommy Palm cuenta el secreto de su éxito. Más allá, Gonzo Suárez, Nacho Vigalondo y Jaume Balagueró discuten sobre cine y juegos.
Hideo Kojima está a punto de cumplir 50 años, aunque manifiesta más entusiasmo y dedicación que muchos de sus colegas más jóvenes.

Arriba: Los premiados en la gala de clausura abarcaron todos los géneros, títulos y compañías imaginables.

Por supuesto que Fun & Serious tiene detalles que mejorar, empezando por una entrega de premios de la que ya hemos comentado un par de cosas en Ocho Con Nueve, en el Debate de este mismo número de Games, pero son nimiedades en un festival que se atreve a prestar atención a lo grande y a lo pequeño, a un clasicazo como Ian Livingstone y a los creadores de *Assassin's Creed*, al multimillonario Tommy Palm y al trabajo de los miembros de Vetusta Morla como compositores de la banda sonora de un videojuego independiente, a las intersecciones entre cine y videojuego y a las competiciones de eSports, con campeonatos de *Forza* o *League of Legends*.

La parte más escarpada para el aficionado medio a los videojuegos es el congreso de *serious games* y gamificación, planteado como una serie de ponencias para profesionales acerca de marketing, formación y educación, y donde se trataron temas tan dispares como las técnicas de gamificación que están empleando empresas en principio ajenas al sector como Bankinter o la serie de televisión *Águila Roja*, se analizaron *serious games* como *El misterio de Amelia* o se plantearon cuestiones como si es posible gamificar un sistema



EMILE MOREL

Diseñador jefe de *Rayman Legends*

¿QUÉ TIENE RAYMAN PARA QUE LA FRANQUICIA HAYA SOBREVIVIDO TANTO TIEMPO?
Siempre ha sido fiel a su DNA original. A pesar de múltiples cambios de géneros, siempre ha conservado el humor, la locura y la imprevisibilidad, y ha sido capaz de reinventarse varias veces. Eso da pie a que los diseñadores podamos crear prácticamente cualquier cosa en su universo, y experimentar con nuevas mecánicas o formas de juego extravagantes.



«ORIGINS» Y «LEGENDS» SON JUEGOS DE PLATAFORMAS DE CORTE CLÁSICO...
Sí, sobre todo el primero tenía la dificultad endemoniada de los juegos de plataformas de toda la vida...

¿CÓMO SE COMPAGINA ESO CON LA PRESENCIA EN CONSOLAS DE TIPO FAMILIAR COMO WIIU?
Quizás *Origins* era un juego de plataformas demasiado difícil. Queríamos que la progresión, el aumento de la dificultad fuera algo más suave en *Legends*. Pretendíamos que nadie se llegara a sentar frustrado con el juego, al menos no tan rápido como en *Origins*. La pantalla táctil de WiiU también ha ayudado. Creo que todos esos cambios en la mecánica ayudan a que el juego sea más amable sin perder su raíz exigente de la vieja escuela.

¿QUÉ CREES QUE PUEDE APORTAR LA NEXT-GEN A LOS JUEGOS DE CORTE Y ESTÉTICA MÁS CLÁSICOS?
Está claro que puedes meter más efectos y elementos en pantalla. Lo que más me interesa es que facilita la conectividad entre jugadores de forma más sencilla, rápida y orgánica, como sucede en WiiU, y que creo que pueden hacer avanzar y evolucionar a juegos como *Rayman Legends*, que en su forma esencial ya están muy pulidos y perfeccionados

NOS IMAGINAMOS QUE CUANDO SE PUSO EN MARCHA ORIGINS, A PESAR DE LA MODA RETRO, EL JUEGO SE ENCONTRARÍA MÁS DE UN OBSTÁCULO...
Yo no estaba en el equipo, pero me contaron que algún ejecutivo dijo: «¿Qué es esto, los años noventa?»



¿HA SIDO DIFÍCIL ENTONCES SACAR ADELANTE ESTOS NUEVOS RAYMAN?
Cuando tienes algo diferente entre manos, es relativamente fácil llamar la atención de la gente. Son juegos de espíritu old-school, pero metemos cosas nuevas para que puedan atraer a jugadores más jóvenes. Si la base es buena, puedes poner en pie lo que quieras.





TOMMY PALM

«Games guru» de King.com

¿POR QUÉ GUSTA TANTO Y A TANTA GENTE CANDY CRUSH?
Por muchas cosas. Una de ellas es que fue uno de los primeros juegos *cross-platform*, en los que podías empezar a jugar en Facebook, seguir en el móvil y recuperar la partida en el portátil. También está



el tema de los caramelos, creo que dimos con una temática y un estilo visual que atrae a cualquier persona. Finalmente, pienso que *Candy Crush* tiene una mecánica pulida y ha aportado novedades a la mecánica de los puzles de formas y colores.

¿EN QUÉ PRECISO INSTANTE TE DISTE CUENTA DE QUE TENÍAIS ENTRE MANOS ALGO MUCHO MÁS GRANDE DE LO QUE CREÍAIS?
En una de las primeras reuniones con Facebook en las que fuimos a enseñarles una beta del juego, los ingenieros nos dijeron que no se podían creer lo que teníamos entre manos. Supongo que la forma en la que nos miraron fue reveladora. También recuerdo el momento en el que subimos el juego, hicimos apuestas sobre cuánta gente lo descargaría en las primeras horas. Yo fui el más optimista y me quedé diez veces corto.

¿CREES QUE PODRÉIS REPETIR EL ÉXITO DE CANDY CRUSH O HA SIDO UNA SUMA DE SUERTE Y OPORTUNIDAD?
Llevamos diez años haciendo juegos de este tipo, tenemos ya experiencia en saber lo que a la gente le gusta y cómo dárselo. No vamos a detenernos en *Candy Crush* y ahora, por ejemplo, estamos colaborando con un estudio de Barcelona. Intentaremos que el éxito se repita, por supuesto.

¿POR QUÉ CARAMELOS?
Los caramelos que salen en el juego son típicos suecos, pero creo que en todo el mundo es un elemento que asocias a una parte feliz de la infancia. Siendo niño, además, los caramelos son como un tesoro, los guardas y acumulas. Queríamos replicar esa sensación en el jugador.



¿QUÉ LECCIÓN CREES QUE ENSEÑA CANDY CRUSH?
Es reconfortante ver que los videojuegos pueden ser un entretenimiento para todo el mundo y no solo para públicos muy específicos. Es agradable ver a madres, chicas y gente mayor jugando.



sin tecnología. El invitado más notable de esta primera tanda fue el histórico Ian Livingstone, que repasó su larguísima carrera al frente de empresas como Eidos o Games Workshop para acabar hablando de The Livingstone Foundation y su atrevido proyecto para cambiar la forma en la que se imparte la enseñanza tecnológica en el Reino Unido. Lo árido de algunos de estos temas (¡*serious games* para la educación sexual!, ¡juegos serios para niños con trastorno de déficit de atención!) no debe distraernos del auténtico valor de este congreso: su celebración, divulgación y aparición en prensa ya es un logro monumental.

Por otra parte, Fun & Serious sigue agradablemente interesada en discutir y difundir las intersecciones entre los videojuegos y otros medios, como se comprobó en una interesantísima mesa redonda sobre cine y videojuegos en la que intervinieron, entre otros, los directores de cine y confesos adictos al medio



PREMIOS FUN & SERIOUS

Premios Fun & Serious
- Mejor juego de PC: "BioShock Infinite"
- Mejor juego de móviles: "Candy Crush"
- Mejor juego online / web: "Candy Crush"
- Mejor juego de Xbox 360: "GTA V"
- Mejor juego de Wii U: "Assassin's Creed IV: Black flag"
- Mejor juego de Nintendo 3DS: "Pókemon X/Y"
- Mejor juego de PSVita: "Rayman Legends"
- Mejor juego para PlayStation 3 "The Last of Us"
- Mejor juego de rol: "Ni No Kuni"
- Mejor juego de acción: "GTA V"
- Mejor juego de aventura: "The Last of Us"
- Mejor juego social: "Just Dance 2014"
- Mejor juego deportivo: "NBA 2K14"
- Mejor juego de motor: "Forza Motorsport 5"
- Mejor guión: "GTA V"
- Mejor Banda Sonora: "The Last of Us"
- Mejor eSport: "League of Legends"
- Mejor campaña de marketing: "World of Tanks"
- Mejor Saga: "Assassin's Creed"
- Mejor videojuego independiente: "Nihilumbra"

Premios Serious Games
- Estrategia empresarial: "Bonds Training"
- Educación/formación: "Cargo Dynasty"



Nacho Vigalondo y Jaume Balagueró, así como el creador de *Commandos* Gonzo Suárez. Aseveraciones de impacto como que los videojuegos ya han devorado al cine y abundancia de chascarrillos para iniciados se sucedieron en el acto más interesante de la parte «Fun» de la semana, aunque no fue el unico: mesa de prensa y videojuegos, donde Games TM estuvo representada y no se nos echó en cara nada relacionado con maletines de dinero, pero sí la escasa atención que los medios actuales dedicamos a los eSports (que tuvieron una buena representación en el programa del fin de semana); André Gosselin y Emile Morel, de UbiSoft, contando cómo se habían desarrollado juegos de UbiSoft como el último *Assassin's Creed* o *Rayman Legends*; o la charla de Tommy Palm sobre por qué *Candy Crus Saga* ha cautivado a millones de personas en apenas un año.

Y de fondo, demasiado de fondo quizás, la asociación hóPlay entregaba premios a los mejores juegos independientes del año, con profusión, cómo no, de galardonados españoles y vascos. Sepultados en el programa de actividades, quizás el ninguneo que se le hace a la facción indie en Fun & Serious es el gran problema de la semana, que debería encontrar la forma de integrar e incluso potenciar el interesante mercado de ideas independientes que se produce en la Alhóndiga de Bilbao. Y dar fe de que cree en la producción independiente no separando las entregas de premios Triple-A e independientes en dos galas, sino interconectándolas.

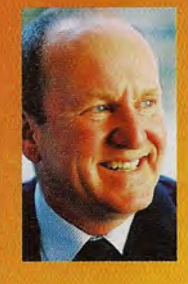
Un minúsculo "debe" para una semana de videojuegos bien organizada y con actividades para todos los gustos. A ver si unos cuantos van tomando nota. JOHN TONES

- **Salud:** "Plan-It Commander"
- **Social/Cultural:** "CAP Odyssey"

Premios hóPlay

- **Mejor Idea Original:** Gods will be watching
- **Mejor Jugabilidad:** Nihilumbra
- **Premio Mejor Grafismo:** Shiny the Firefly
- **Premio Mejor Sonido:** Maldita Castilla
- **Premio Mejor Videojuego Vasco:** Umbra Chronicles: The Awakening





IAN LIVINGSTONE

Ex-presidente de Eidos Interactive

¿QUÉ HAN SIGNIFICADO LOS JUEGOS EN TU VIDA?

Toda mi vida ha girado en torno a ellos. Empezó como un hobby y los fui descubriendo ya en las primeras empresas que fui creando. Cuando vi el juego de rol de papel y lápiz Dungeons & Dragons por primera vez pensé que su elemento interactivo era muy interesante. Luego escribí los libros de la serie Lucha-Ficción y descubrí que los juegos también pueden ser una herramienta de aprendizaje. En los últimos años he iniciado una campaña para intentar cambiar la percepción pública que se tiene de los juegos, y estoy conduciendo estudios que intentan averiguar por qué ya no se aprende informática en las escuelas tanto como antes. Así que mi vida sigue girando en torno a los juegos.



¿DE QUÉ LOGRO DE TU CARRERA ESTÁS MÁS ORGULLOSO?

Los primeros tiempos, cuando fundé Games Workshop, fueron muy duros. Pero salimos adelante., Ver publicado el primer libro de Lucha-Ficción, El lanzamiento de Eidos en su momento... siempre ha habido momentos reseñables en mi carrera. Actualmente, es muy satisfactorio ayudar a crear videojuegos que abren nuevas vías y enseñan cosas, como el último en el que he participado, en el que hay que gestionar una aldea medieval.



SIEMPRE HAS DEFENDIDO EL VALOR EDUCATIVO DE LOS JUEGOS...

Sí,pero no necesariamente porque enseñan cosas, sino porque la actitud del jugador al acercarse a ellos que a la televisión o las películas es más activa. La sociedad va poco a poco entendiendo que es un mondo complejo y lleno de posibilidades. Los llamados serious games entrenan a pilotos aeroespaciales o a cirujanos. Kinect o Move sirven para jugar, pero también tienen aplicaciones interesantísimas fuera del mundo estrictamente de los videojuegos... Desde asociaciones como la Livingstone Foundation defiendo el valor de los juegos en ese sentido, ya que te enseñan a resolver problemas, y aprendes lecciones sobre resolución de problemas, logística, creatividad, cooperación...



RECIENTEMENTE DECLARASTE QUE LOS JUEGOS ESTABAN CAMBIANDO, Y PASANDO DE SER PRODUCTOS A SERVICIOS. PERO VIENES DE UNA ÉPOCA EN LA QUE LOS JUEGOS ERAN OBJETOS TANGIBLES. ¿COMO VES ESTE CAMBIO?

Es normal, ya que continuamente aparecen nuevos públicos que exigen nuevas formas de acceder a los juegos, y no son necesariamente las mismas que propone la industria. Por eso se está perdiendo lo físico y el pago por un solo producto cerrado, que es un formato caduco y que está condenado a morir. Pero yo creo que el gran cambio es que se están encontrando nuevos públicos, los videojuegos ya no son exclusivamente cosa de un público masculino y joven.

GAME OVER

EL ARTE DE COMUNICAR LA DERROTA

LA PANTALLA DE GAME OVER ES UNA PARTE IMPORTANTÍSIMA DE NUESTRA RELACIÓN CON LOS VIDEOJUEGOS: A VECES, ALGUIEN TIENE QUE DECIRTE QUE NO ERES TAN BUENO, CHAVAL. EXPLORAMOS LA HISTORIA DE LAS PANTALLAS DE GAME OVER Y CÓMO LAS HAN PRESENTADO LOS PROGRAMADORES.

Si has jugado al último *Tomb Raider*, te habrás percatado de la inmensa cantidad de detalles macabros que poseen las secuencias en las que se te comunica que Lara Croft ha muerto. Existe, de hecho, un vídeo en Youtube que bordea los dos millones y medio de visitas (adornado con el típico hilo de comentarios perturbadores) que recopila todas esas brutalidades visuales en diez minutos de traumatismo renderizado. Si lo tuyo no es el paracaidismo en la jungla, Lara acabará empalada salvajemente. Si no es capaz de quitarle la pistola a un enemigo, morirá con un disparo en plena cara. Un enemigo puede atravesar con un piolet el corazón de Lara. No es como Nathan Drake, que cae al vacío y se convierte en un monigote sin rastro de sangre contra un fondo blanquinegro, sin que tengamos oportunidad de ver cómo sus sesos se desparraman. Cuando Lara muere, lo hace de verdad, y supone un auténtico shock contemplar su defunción. Pero tiene un propósito y, para los desarrolladores, crear una pantalla de Game Over con significado para *Tomb Raider* fue crucial.

"Personalmente, creo que la escena más impactante es la del fallecimiento en los rápidos", explica el directivo de Crystal Dynamics Rich Briggs, que cree que el contexto de los orígenes de Lara hace de ésta una elección tonal adecuada para el reboot. "El cuello y la cabeza de Lara siendo atravesados por una estaca es algo escalofriante".

Una pantalla de Game Over es una parte importante de nuestra relación con los videojuegos. "La victoria suele conllevar el fin de la diversión. Pero el fallo hace que ésta prosiga", afirma Jane McGonigal en *Reality is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World.* En un capítulo titulado "El fracaso divertido y la mejora de las perspectivas de éxito" afirma que el feedback negativo refuerza el entusiasmo del jugador y lo motiva para que lo intente de nuevo, intensificando la sensación de triunfo cuando (o mejor, si) emerge victorioso. En otras palabras, la muerte no es todo depresión: es parte del viaje.

Los videojuegos, como medio, despliegan una plétora de formas muy amplia para estirar la pata. En el pasado, los







jugadores eran notificados de su fracaso por la conocida (y nada apreciada) sentencia de "Game Over". Lo que comenzó como un mensaje funcional acabó siendo una zona de creatividad abierta para los desarrolladores, que desplegaron una serie de momentos memorables que nos hicieron reír, llorar o lanzar el pad contra la pared.

En esta época de checkpoints y autosalvados, las pantallas de Game Over todavía sirven a un importante propósito cuando se hacen bien: en los mejores casos, son componentes icónicos de la experiencia de juego. A veces son tan simples como una cita pacifista en los primeros *Call Of Duty*, por muy cínico que resulte en una serie conocida por contabilizar los tiros en la cabeza. Otras veces es más complejo. Un villano de Batman con más de setenta años de historia, visto desde el suelo y riéndose de ti en los juegos de *Arkham*; Hideo Kojima suele ser un referente a la hora de jugar con el concepto, ya que creó una pantalla de Game Over en *MGS2* con el mensaje 'Fission Mailed' mientras podías seguir jugando en el fondo, o el mensaje 'Paradoja Temporal' en *MGS3*, si disparabas a un joven Revolver Ocelot mientras estaba grogui en el suelo.

He died without even a chance to prove himself.

Es obvio que algunos desarrolladores no lo ven como algo importante en el ADN del diseño de juegos, que la propia idea de morir es suficiente para disparar el deseo de hacerlo mejor en un eterno retorno a la partida, pero las pantallas de Game Over y sus muchas variaciones son parte de la herencia del medio.

La frase "Game Over" se usó por primera vez en máquinas recreativas electromecánicas. Gracias a una patente de JC Koel para un título de bolos en miniatura podemos datarla de 1953. Como los juegos estaban diseñados para ser disfrutados sin asistencia humana, requerían que la máquina informara de algún modo a los jugadores que su turno había acabado. "Game Over" (un mensaje corto y conciso que encajaba en poco espacio) mantenía a los jugadores en movimiento e incrementaba las ganancias.

Para mediados de los ochenta, las máquinas de videojuegos habían conquistado los salones de arcade. Quizás como herencia de juegos de caseta de feria en los que la convención era darle al jugador tres oportunidades para acertar, estos tres intentos comenzaron a ser conocidos como "vidas", una palabra que también garantizaba cierta intensidad en el juego. Una vez las perdías, estabas "muerto" y había negras consecuencias: los alienígenas consumaban su invasión, la damisela permanecía a merced de su raptor o la rana pasaba a la posteridad como papilla sobre el asfalto. Las palabras "Game Over" dejaron de indicar cambio de turno para pasar a ser sinónimo de muerte y derrota.

Con toda la lógica del mundo, los mensajes de Game Over se volvieron redundantes en el mercado doméstico. Sin embargo, duraron hasta la quinta generación de consolas. Según los juegos se diversificaron en estilos y géneros, los desarrolladores encontraron nuevas formas de darle algo de ceremonia a los finales trágicos.

"Buena parte de mi inspiración viene de los años que pasé en salones recreativos durante la adolescencia", dice Gregg Mayles, de Rare, director de desarrollo de *Banjo-Kazooie* y parte del equipo de muchos otros juegos del estudio. "Entonces sí que sabían hacer buenas pantallas de Game Over, de las que te hacían querer gastar más dinero en la máquina (parte esencial del diseño de los arcades) ¿Favoritas personales? Muchas. La del *Street Fighter* original, en la que los oponentes victoriosos se burlaban de tu luchador. La dramática voz e imagen de *Operation Wolf* diciéndote que habías 'recibido una herida letal'. ¡Y no olvidemos la sierra circular que te parte en dos en *Shadow Warriors*!"

Algunas pantallas de Game Over tienen un tono ligero para aliviar la sensación de pérdida, aunque con resultados tan particulares como los de *Duck Hunt* o *Earthworm Jim*. Por otro lado, los survival horror presentan la muerte como algo oscuro y visceral. Adam Buchanan, de RetroCollect.com, afirma que el Game Over de *Resident Evil 2* es su favorito, una pantalla donde la propia frase de 'Game Over' se quedaba corta. En vez de eso, el juego "prefería echar sal en tus heridas infectadas. No solo leías 'Has muerto' con letras ensangrentadas por toda la pantalla, sino que te obligaba a »

■ **Abajo:** A veces los símbolos más crípticos son los mejores.



■ **Abajo:** *Final Fantasy VIII*. La pluma y la gunblade son partes esenciales de la iconografía del juego.



■ **Abajo:** El mensaje de Game Over funciona hoy como guiño retro.



■ **Abajo:** El fracaso da la oportunidad de regalar al jugador algo de imaginería de impacto.



"LAS PANTALLAS DE GAME OVER SIRVEN A UN IMPORTANTE FIN CUANDO SE HACEN BIEN"



■ **Arriba:** El tipo de imágenes que recordarás siempre.

■ **Arriba:** Estamos tan habituados al Game Over que hasta un juego generalista como *Lego City* puede parodiarlo.



■ **Arriba:** La muy horrible pantalla de Game Over de *Donkey Kong Country*, generadora de no pocas pesadillas en los 90.

» contemplar cómo el cuerpo Leon Kennedy era descuartizado por culpa de tu torpeza". Según los juegos se hicieron más cinemáticos, también lo hicieron las muertes de los héroes. *Wing Commander* mostraba un funeral militar, y en *Metal Gear Solid* el contacto de Snake gritaba su nombre a través del codec sin recibir respuesta. También había pantallas sobrias y siniestras que encajaban con viajes emocionales , como la imagen en blanco y negro, en *Final Fantasy VIII*, de un arma rota mientras suena, melancólica, un arpa.

Rare tiene devoción por las pantallas de Game Over inusuales. Los juegos de *Donkey Kong Country*, por ejemplo, destacaban por ser inusualmente traumáticos: el primer juego mostraba a los simios llenos de heridas mientras sonaba una música un pelín macabra. "Queríamos que los jugadores experimentaran las consecuencias del fracaso. Yo no diría que los juegos de *DKC* fueran siempre joviales, tenían bastante realismo en ocasiones y ciertos elementos tenebrosos. El Game Over de *DKC*, concretamente, estaba inspirado en el personaje del jugador lleno de porrazos cuando perdía en *Street Fighter*, y estoy seguro de que la celda de *DKC2* estaba basada en otra recreativa. ¡Jugué a muchísimos arcades!".

La pantalla de muerte en *Donkey Kong Country 2* es incluso más ambigua y macabra. Le contamos a Mayles que los fans aún especulan con la posibilidad de que el fundido a rojo es una metáfora de que Diddy y Dixie están en el infierno, esperando a ser ejecutados. Mayles se parte de risa: "¡Me encanta, qué imaginación! Nada tan macabro, me temo. El fundido a rojo fue simplemente un modo de acabar el mensaje de fracaso. No recuerdo por qué escogimos el rojo, porque supongo que lo lógico teniendo al personaje encerrado en una celda habría sido hacer un fundido a negro".

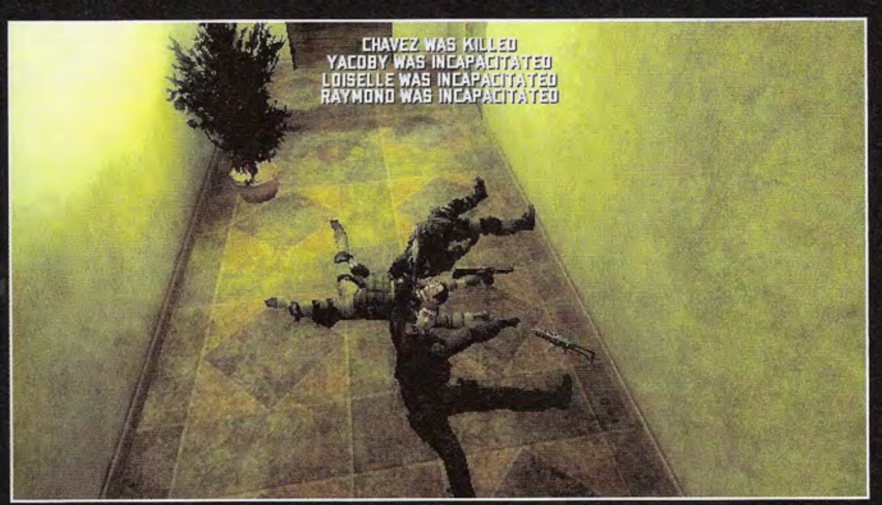
Aunque muchos juegos fueron pioneros en nuevos estilos de pantallas de Game Over, otros cogieron el concepto e hicieron pantallas de fracaso únicas. Por ejemplo, la aventura de puzzles *Shadow Of The Beast II* se aproximó a los Game Over usando una imaginería muy personal, música de sintentizador abstracta y una notable ausencia de cualquier tipo de texto, dejando al jugador la interpretación de esa muerte. Tim Wright, autor de la música de *Beast II* y más tarde de la de los *WipEout* de Psygnosis y Studio Liverpool, recuerda el proceso: "Algunos de los temas que más he disfrutado escribiendo han sido los de las pantallas de Game Over, aunque han sido muy escasos". Cuándo le preguntamos qué tipo de sensaciones intentaba crear, nos dice: "Melancolía, recuerdos de los días que se han ido... Ciertamente, no quería recrear una sensación de derrota desoladora, sino más bien una pérdida que podría compensarse más adelante".



■ **Arriba:** La brutalidad pura y dura puede dar lugar a memorables pantallas de derrota.



■ **Arriba:** El estilo y fuentes de una pantalla de Game Over sirven también para determinar la edad del software en cuestión.



■ **Arriba:** No solo en términos de físicas, la era de la killcam ha hecho mucho por el impacto visual del multijugador.

Wright, también autor de la banda sonora de *Gravity Crash*, lamenta que hoy apenas se exploren este tipo de cosas: "No me piden demasiados temas para pantallas de Game Over. La mayoría de los desarrolladores se conforman con devolver al perdedor al menú principal". Parece ser parte de la tendencia actual de eliminarlos, incluso en franquicias que hicieron buen eso de ellos. Por supuesto, hay de todo: muchos creadores no solo creen que sirven para transmitir sensaciones al espectador, sino que forma parte de la caracterización más sutil de los personajes. "Uno de nuestros objetivos principales en *Tomb Raider* fue el de brindar una experiencia impactante e inmersiva", explica Briggs. "El modo de reflejar los fracasos de Lara ayudaban a conseguir este objetivo. Además de retratar a Lara como alguien fuerte, inteligente y resuelto, queríamos mostrar su evolución de joven a superviviente. Tiene la pericia nata para conseguir sus objetivos, pero le falta la experiencia. Por eso era importante que el jugador viera a Lara como alguien vulnerable y humano. También está sumergida en una situación muy peligrosa, y queríamos que los jugadores percibieran la gravedad del tema".

"EN EL CASO DE TOMB RAIDER, LA BRUTALIDAD DE LAS MUERTES DE LARA ES UNA EXTENSIÓN TEMÁTICA DEL JUEGO"

Pero una pantalla de Game Over también puede otorgar una pausa para reflexionar. Cuando se hace bien, puede servir para que el jugador piense momentáneamente en el significado de la muerte en el videojuego. "Mi forma de entender el diseño de los videojuegos es el siguiente: primero intento concretar lo que quiero que sienta el jugador, qué emociones va a extraer de la experiencia", nos cuenta el codirector de *Dark Souls II* Yui Tanimura. "Y a partir de ahí intentamos diseñar qué tipo de muertes tendrá que afrontar, y qué tipo de tácticas queremos que el jugador aprenda de ello". *Dark Souls* está entre el pequeñísimo porcentaje de juegos que saben cómo castigar a menudo al jugador, y planta ante sus morros el mensaje de 'Has muerto' más a menudo que la mayoría de los juegos mainstream.

Hablamos de la inmersión a la hora de aproximarnos a las pantallas de Game Over, pero a menudo también sirven para que pongamos sobre la mesa la cuestión de si los juegos hoy son o no más simples que antes. En este sentido, nos cuenta Tim Wright que "quizás; desde luego, son más fáciles de jugar que los títulos de los ochenta. Ponle un juego de C64 a un niño de hoy y lo abandonará en cuestión de minutos. Los juegos eran más pequeños entonces, y debían multiplicar su duración a través de la repetición o potenciando los desafíos. No había puntos de salvado, y pocos tenían un modo de pausa: había que jugarlos de principio a fin de una sentada. Con la cantidad de gente que juega hoy, no puedes poner el nivel de exigencia tan alto. Los juegos, para vender bien, tienen que ser accesibles para el mayor número posible de personas".

Para nuestro consuelo, parece ser, hay una subcultura entre los desarrolladores que aún respeta el valor del fracaso, y que han manipulado las palabras de las pantallas de Game Over para llegar a una sentencia estilísticamente más apropiada: "Se acabó el amor" (Love is Over) en *Catherine* y "La caza de brujas ha terminado" (The Witch Hunts are Over) en *Bayonetta*, por ejemplo. A veces el mensaje toma distintas formas en el mismo título, como en el caso mencionado de *Batman: Arkham City*, donde cada villano tiene su propio diálogo, lo que lleva a la pantalla más allá de la mera curiosidad. La pantalla de Game Over, podríamos concluir, no se ha ido de forma definitiva. Simplemente, ha ido evolucionando con el paso del tiempo.

Volvemos al caso de *Tomb Raider*: la brutalidad de las muertes de Lara son una extensión temática de lo que el juego intenta conseguir en la descripción del personaje protagonista. "No estábamos interesados en romper la cuarta pared; queríamos que los jugadores permanecieran atrapados en el mundo de ficción", explica Briggs. "Nos encargamos de generar experiencias, y nuestro propósito con el diseño del juego es que los jugadores vivan esas experiencias de la forma más profunda e inmersiva posible".

Del mismo modo, Briggs cree que hay que distanciarse de los mensajes tradicionales de Game Over, y encontrar formas de comunicarse con el espectador de forma innovadora, pareja al crecimiento creativo de la industria. "Creo que todos estamos de acuerdo en que la industria y el medio de los videojuegos han evolucionado. Toda esta cuestión tiene una similitud clara: en la mayoría de las películas ya no se lee 'The End' sobreimpresionado en el último plano".

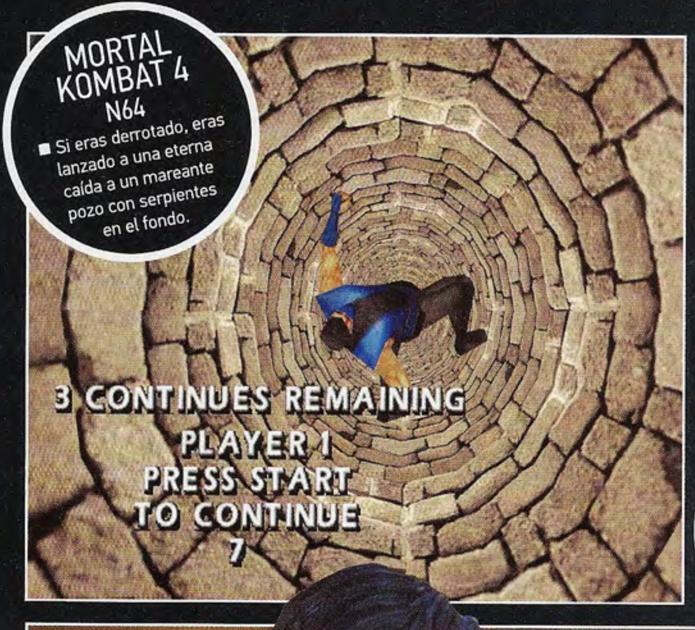


■ **Arriba:** Ojalá todas las noticias de primera plana fueran así.

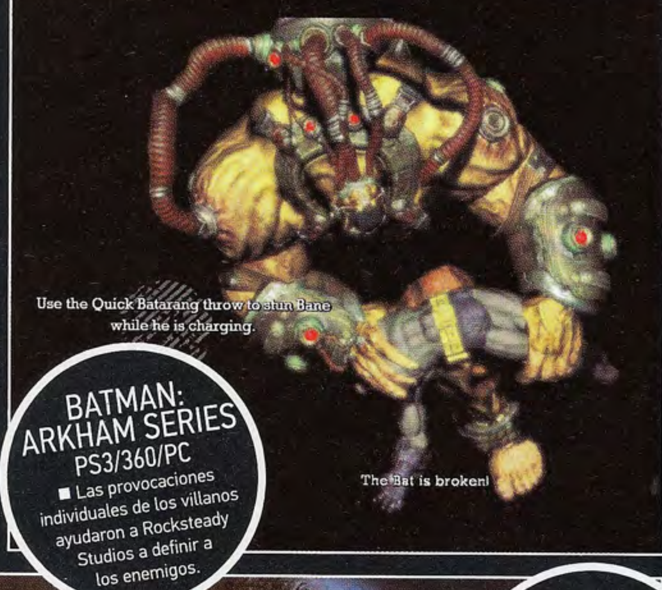


■ **Arriba:** Uno de los más famosos giros del concepto de Game Over.

10 PANTALLAS ICÓNICAS DE GAME OVER



MORTAL KOMBAT 4
N64
■ Si eras derrotado, eras lanzado a una eterna caída a un mareante pozo con serpientes en el fondo.



BATMAN: ARKHAM SERIES
PS3/360/PC
■ Las provocaciones individuales de los villanos ayudaron a Rocksteady Studios a definir a los enemigos.



TOMB RAIDER
PS3/360/PC
■ La última aventura de Lara viene acompañada de una plétora de formas salvajes y creativas de morir.


CATHERINE
PS3/360/PC
■ Vincent Brooks descubre que los mentirosos no ganan en este curioso simulador de citas y puzzles.
LOVE IS OVER
STREET FIGHTER II
ARCADE
■ Ver a tu personaje con la cara hinchada y llena de sangre no mejoraba demasiado la humillación.
GAME OVER
METAL GEAR SOLID
PSONE
■ ¿Snake? ¡¿SNAAAAAAAKE!?
GAME OVER
RESIDENT EVIL 2
N64/PSONE
■ Su chorreante 'Has muerto' sigue influyendo en los Game Over actuales.
YOU DIED
TOTAL DISTORTION
PC
■ El más raro: un demonio se burla de ti con una pegadiza banda sonora de sintetizador de fondo.
YOU ARE DEAD!
FRIDAY THE 13TH
NES
■ Este jovial mensaje era un método muy efectivo de que volvieras y esta vez lo hicieras *bien*.
CONTINUE
★06★
YOU AND YOUR FRIENDS
ARE DEAD.
GAME OVER
SONIC THE HEDGEHOG 3
MEGA DRIVE
■ El impaciente pie de Sonic indicaba que le apetecía seguir corriendo, por muy muerto que estuviera.

GODS WILL BE WATCHING

SI TE QUEDARAS SIN COMIDA EN UN PLANETA DEJADO DE LA MANO DE DIOS, ¿QUÉ TE COMERÍAS ANTES, A TU PERRO O A TU PSICÓLOGA?

Yo lo tengo claro: a la psicóloga. Si os parece una monstruosidad, pensadlo dos veces, o mejor aún, tres, porque cualquier paso en falso en *Gods Will Be Watching* tiene consecuencias catrastóficas para ti y para tus compañeros. Comerte a la psicóloga significó que no pude aliviar el estrés de mi tripulación y que a los cuatro días de mi terrible acto, todos habían huído víctima de la locura. Mi personaje, el Sargento Burden, desesperado y llevado por la culpa de haber fallado a sus hombres (y a la psicóloga, a su perro y al robot), decide suicidarse. Tranquilos, esto no son spoilers del juego, ya que de lo que estoy hablando es de la versión mínima que Deconstructeam, el joven estudio español detrás del juego, creó para la Ludum Dare 26. Gracias a su aplastante éxito, se animaron a lanzar una campaña de crowdfunding y a hacer un juego mucho más grande y completo. Se trata de una historia curiosa, así que aprovechando que han mostrado la primera misión del juego en la Madrid Games Week, me he reunido con Jordi de Paco, CEO de Deconstructeam, para que me la cuente.

Gods Will Be Watching se lanzó con una campaña de crowdfunding muy modesta. Puesto que Kickstarter, la web más ampliamente conocida para estos menesteres, exige un domicilio fiscal en EEUU o en Reino Unido para poder alojar un proyecto, tuvieron que recurrir a indiegogo, la segunda opción más atractiva. Es algo muy dedicado y que exige demasiadas horas. Acostumbrados a las campañas de cientos de miles de dólares que recaudan millones, que un estudio pida solo 9.000 euros para su juego resulta sorprendente. El proceso, cuenta Jordi, fue bastante duro: "Es algo de lo que depende tu futuro y encima nunca puedes quitarte el miedo de encima, esa sensación de '¿y si no lo conseguimos?'. [Una campaña de crowdfunding] Exige una preparación previa, lo tienes que preparar desde bastnate antes, luego mantenerlo vivo durante y después de la campaña. Tuvimos que hacernos una agenda con contenido semanal para crear algo de ruido, para que la prensa se quedara con nosotros y salieran noticias del juego. Fue bastante duro, vamos, que no me gustaría tener que repetir.



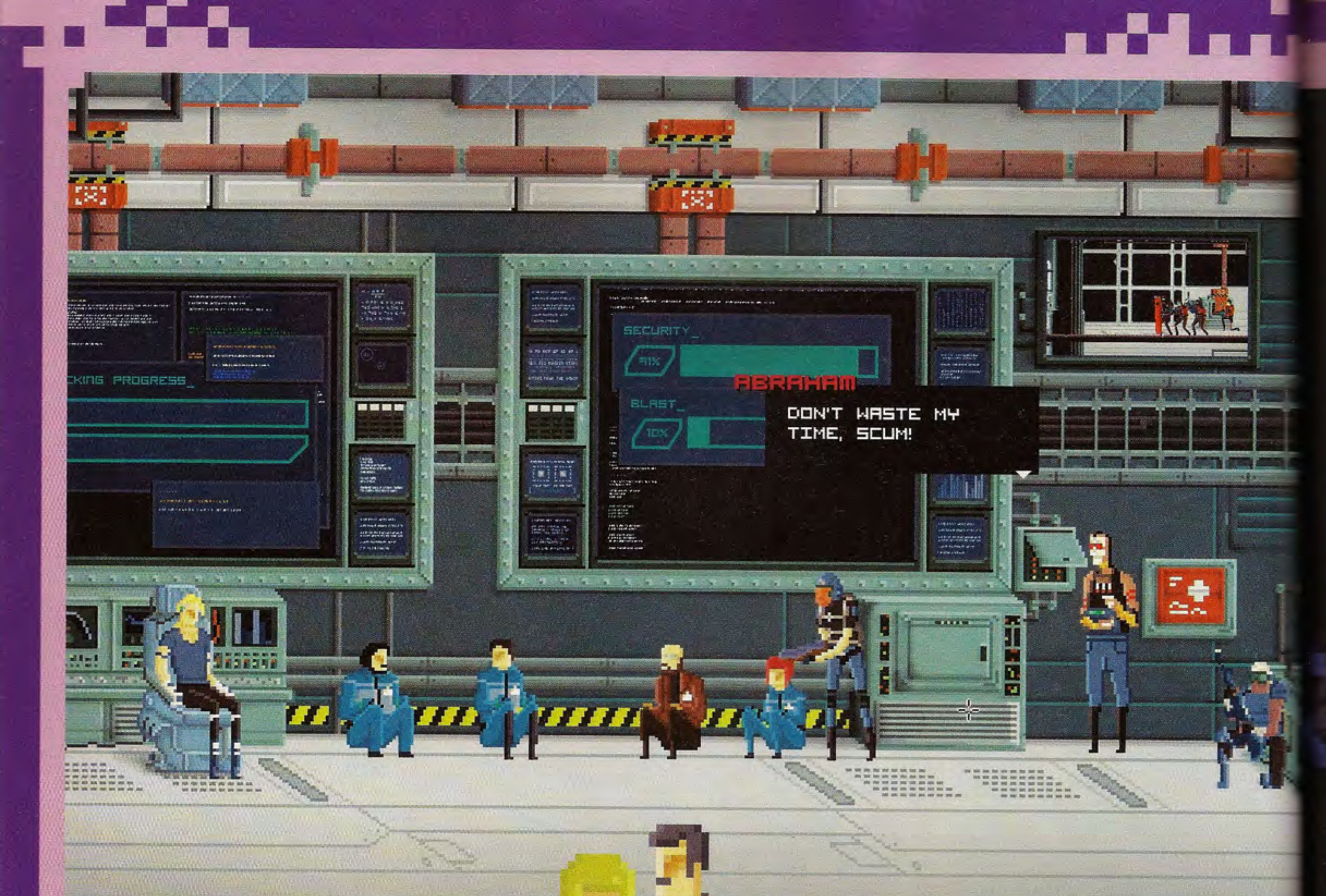


Visto así, esto que muchos lo pintan, entre ellos muchos periodistas. Aunque el crowdfunding es una vía de financiación estupenda que está permitiendo la proliferación de juegos por lo que ninguna gran compañía pagaría, pero sí los usuarios, está lejos de ser algo idílico según De Paco. "No lo vemos como algo idílico, desde luego, porque para empezar tienes que tener un buen juego, algo que se vea y se venda casi solo. Nosotros pedíamos 8.000 euros, lo justo para comprar licencias y equipos y poder desarrollar. Afortunadamente, al final tuvimos cerca de 800 backers y 20.000 euros que nos han dado para ir algo más holgados. Si hubiéramos salido en Kickstarter, como otros compañeros, creo que podríamos haber sacado más [que con indiegogo], pero bueno... La idea es que si Gods Will Be Watching funciona bien es que no tengamos que pedir dinero a nadie para seguir desarrollando. Contamos con toda la maquinaria de Devolver para que el juego esté bien promocionado y la gente lo encuentre tenga o no interés en él. Shadow Warrior, otro juego de Devolver, fue rentable a los pocos días y consiguieron, creo, alrededor de 8 millones de dólares. Si nos dan a nosotros eso por Gods...(risas). Aún así, estamos jodidos. Tenemos ahorros y el crowdfunding ayuda, pero ha ido todo al desarrollo. Tenemos dinero para aguantar vivos hasta abril. Si entonces no hemos lanzado el juego y hemos recuperado algo de dinero, me veo recogiendo cartones por la calle (risas). Mi trabajo no estaba nada mal, también diseñaba videojuegos, pero comparado con poder tener el control total sobre tu trabajo, no es nada."

Ciertamente, Deconstructeam tenía un juego que mostrar y me reconoce que eso ayudó bastante. Que *Gods* fuera un éxito pese a su pequeña propuesta catapultó su campaña y les permitió conseguir la meta mínima en 24 horas. *Gods Will Be Watching* nace de la experiencia del estudio en los eventos de programación y desarrollo rápido, lo que viene a denominarse, "jam". Para la Ludum Dare 26, cuya temática era el minimalismo, crearon un mundo de ciencia ficción muy amplio pero condensado solo alrededor de una fogata de fuego y siete personajes con los que interactuar hablando. Cada uno tenía una función y el objetivo era arreglar la radio para pedir una extracción y sobrevivir los 40 días hasta la llegada de la nave en un ambiente hostil, con enfermedades, hambre y la presión psicológica de estar atrapados en un mundo peligroso. Lidiar con todo esto a la vez, con cinco acciones por día, era de todo menos sencillo, y el componente de aleatoriedad hacía el resto. Su dificultad y lo mucho que enganchaba hicieron que quedara el segundo en la categoría grupal de la Ludum Dare y les hizo aparecer en todas las webs relevantes de videojuegos a nivel mundial. Eso, para un estudio independiente español, es mucho decir.

Cuando Devolver Digital, que ha lanzado, entre otros, un imprescindible como *Hotline Miami*; se fijó en ellos, no se lo podían creer. Todo son alabanzas para la compañía de Fork Parker: " Nosotros tenemos la propiedad intelectual, los derechos de publicación, etc. Ellos se llevan una parte de las copias vendidas, pero más allá de eso, la IP es nuestra. No hemos sufrido ninguna clase de imposición directa, solo consejos y muchísimo feedback. El ambiente de trabajo es sensacional, es como trabajar con amigos, no me lo creía al principio. Me alegro que, aunque han estado años en »

Dentro: La historia de *Gods* abarca siete años, así que los personajes irán cambiando con el tiempo.



un segundo plano, ahora están en plena luz y los conoce mucha gente."

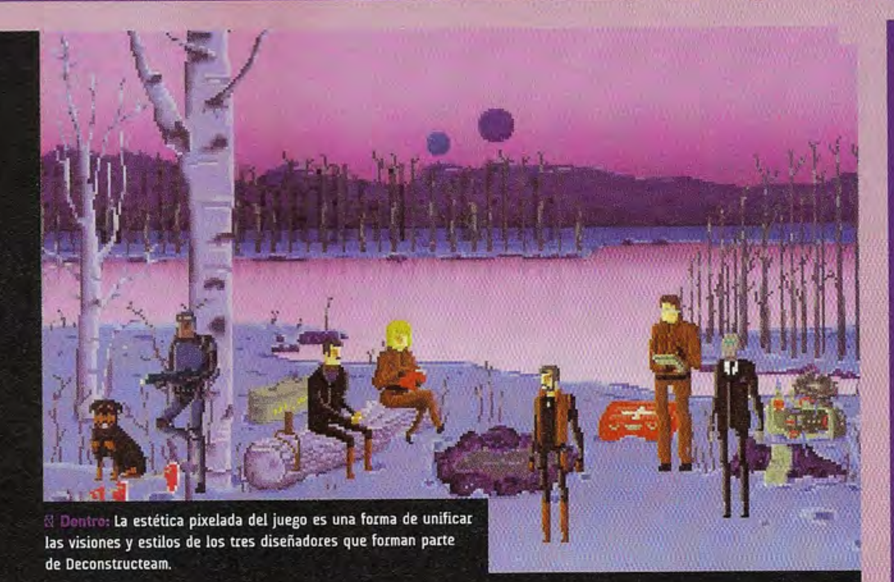
De Paco tiene sus altibajos durante el desarrollo, nos confiesa, pero también tiene claro que el trabajo ahora mismo es lo importante y que van a sacar el juego adelante cueste lo que cueste. "Al equipo le gusta mucho y están todos más ilusionados que yo, que estoy bastante acojonado en general. Me costó tan poco pensar en la idea y nos costó tan poco tiempo hacer el nivel de la Ludum Dare que no siento esa recompensa que normalmente llega tras un duro trabajo. Hemos hecho muchos juegos de esta forma y este era otro más, solo que este lo petó. Fue un poco de suerte, creo. Sí que habíamos buscado ciertas ideas, pero nunca nos habíamos planteado emplear mucho tiempo en ellas porque hemos visto a mucha gente estrellarse sin ninguna garantía detrás tras un año haciendo el juego de sus sueños. No queríamos eso y por ello hacíamos cosas pequeñas y en una semana o un mes. Por eso lo más complicado ha sido sacar la fuerza de voluntad para conseguir nuestros objetivos de trabajo. También ha sido muy difícil mantener la moral. Sé que el equipo de arte lo tiene más fácil porque son tres y trabajan conforme a un calendario, pero a mi me cuesta mantenerme animado mientras programo. Soy muy pesimista y no dejo de pensar en los posibles fallos del juego. Hay días que te levantas eufórico, pero en cuanto te metes en el juego, pierdes el punto de vista y hay mucha presión encima, así que te vuelves un poquito psicótico. Esto es un todo o nada, si fallamos con este juego significaría no poder vivir de esto y tener que dejar de hacer juegos. Tendría que volver a casa de mis padres y volver a buscar un trabajo de algo que no me va a gustar tanto. Menos mal que merece la pena el riesgo". También tiene claro que la prensa ha tenido gran parte de la culpa de su éxito y está tan agradecido como sorprendido, ya que aún le parece extraño que un medio se le acerque para preguntarle por su trabajo. "Si los blogs y las webs no lo hubieran dado tanto bombo, para nosotros habría sido un juego más. No habríamos hecho nada de esto y estaríamos simplemente pensando en la siguiente jam y en el siguiente juego a desarrollar. Fue una grata sorpresa y he tenido que autoconvencerme de que el juego merece la pena. A mi me cuesta creer a veces que realmente lo que estamos haciendo sea tan importante."

"SI LA PRENSA NO HUBIERA DADO TANTO BOMBO AL JUEGO, PARA NOSOTROS HABRÍA SIDO UNO MÁS"

Parte del encanto de la versión de la Ludum Dare, (que aún se puede jugar en 'deconstructeam.com/games/gods-will-be-watching' y que aún tiene cerca de 15.000 visitas al mes) estaba en lo que no mostraba y en lo complejo que era comprender los mecanismos detrás de cada decisión. Cuando le hago llegar mi inquietud sobre el tema, De Paco tiene una respuesta muy clara. "Ahora hay seis niveles oficiales, y hasta ahí puedo leer. Conforme desarrollamos el juego no podíamos evitar introducir nuevas cosas. Y la trama se ha vuelto mucho más compleja. El juego inicial dejaba mucho a la imaginación y se explicaba lo justo, era el jugador el que iba rellenando los huecos con sus ideas. Ahora hemos tenido que dar pinceladas más gruesas para formar un mundo y unos personajes, pero sigue habiendo ese elemento de descubrimiento y de historia propia que hace

el jugador con su experiencia, sus decisiones y sus errores. Fue algo muy alabado en la demo y aunque ahora es muy difícil seguir haciéndolo, hemos querido mantenerlo igual de fuerte". Un ejemplo de esto parece que será el trasfondo de los personajes. "Si no quiere saberse la vida de alguien, no hace falta para nada que hables con él. En esta primera misión, se puede hablar con Liam (el rubio de la imagen de la dereceha y jefe de los Xenolifers, la facción enemiga del universo del juego) para que te exponga el contexto, pero no es algo obligatorio. Depende del jugador saber cómo son los demás personajes y si eso puede ayudarle en algo. No hablar con ellos no hace que te pierdas realmente nada de la historia principal, pero es un nivel de profundidad necesario que queríamos incluir". Este apartado es uno de los que más quieren mejorar, porque, en sus palabras "a muchos les da miedo hablar con la gente pensando que van a gastar el turno. Es algo que tenemos que mejorar". El conflicto entre dos facciones que expone el juego aún está por ser narrado, y De Paco no suelta prenda. "No queremos estropear la sorpresa", así que me quedo con la duda de qué pasará si uno de tus personajes muere en el juego. ¿Cómo habrán hecho para que aparezca en la siguiente misión?

En las cuatro partidas que jugué, durante más de 20 minutos cada una, ni una sola vez superé la misión. Siempre se escapaba algún rehén o me vencía el equipo de seguridad. Está claro que parte del espíritu original sigue ahí, a falta de probar más misiones. Mantener un secuestro de rehenes puede parecer muy difícil, pero el juego promete situaciones más duras, como aguantar varios días de tortura física y psicológica. "Aquí en la Madrid Games Week no le estamos explicando nada a nadie mientras juegan. Es un poco peligroso porque lo mismo se llevan una mala sensación del juego, pero por el momento no ha pasado eso, todo lo contrario. Cada jugador puede tener un tipo de rehén diferente en el mismo tipo de partida. Incluso sabiendo al dedillo lo que hay que hacer en cada misión, un cambio que no te esperas puede fastidiarte toda la partida. Nos gusta que el juego se explique y se entienda solo, pese a que es complicado. Lo que está claro es que es un juego que no se puede superar a la primera, sino que hay que exponerse mucho a él y jugarlo mucho para dominarlo, pero siempre te hace sentir inteligente".



Dentro: La estética pixelada del juego es una forma de unificar las visiones y estilos de los tres diseñadores que forman parte de Deconstructeam.

"ESTO ES UN TODO O NADA, SI FALLAMOS CON ESTE JUEGO SIGNIFICARÍA NO PODER VIVIR DE ESTO Y TENER QUE DEJAR EL DESARROLLO DE JUEGOS. MENOS MAL QUE MERECE LA PENA EL RIESGO"

Aunque la matriz del juego sea el PC, también se va lanzar en tablets, que según De Paco, "es donde seguro mejor funciona el juego, porque será muy natural". De consolas, ni hablamos: "Sería muy raro manejar la situación con un mando". Esto, sin embargo, no es lo que más trabajo parece que les vaya a llevar. Las metas prometidas en el crowdfunding, sin embargo, sí. "Hay determinadas cosas que no estaríamos haciendo si no se hubieran prometido como metas del crowdfunding. Las cinemáticas van a ser un trabajo bastante duro o el sistema de puntuaciones online, donde se compara quién ha hecho qué, tienen lo suyo, pero son un compromiso que realmente nos anima mucho. Va a ser genial acabar un puzle y que te diga lo que han hecho otros jugadores."



Dentro: Esta es otra de las nuevas misiones, donde Burden debe resistir la tortura los xenolifers. Sí, eso es un hombre siendo partido en dos.

Deconstructeam es un caso extraño en el desarrollo español. Los juegos que nacen en nuestro país suelen quedarse aquí, a menos que sean grandes producciones como las que hacen en Mercury Steam. *Deadlight*, de los madrileños de Tequila Works, es uno de los pocos que dieron el salto con cierto éxito junto con *Zack Zero*, de Crocodile Entertainment, cada uno con relativa ayuda de Microsoft o Sony. Ahora, el siguiente paso lógico lo ha dado *Gods Will Be Watching*, que ha sido de los primeros en financiarse con dinero de crowdfunding y en llamar la atención de distribuidoras internacionales. A la zaga, van los gijonenses de Asthree Works, que han colocado este mismo noviembre su *Paradise Lost: First Contact* en Kickstarter y ham conseguido superar con creces su meta de financiación. Esperemos que la progresión siga siendo tan rápida y que cada vez más pequeños desarrolladores se atrevan a correr el riesgo. BRUNO LOUVIERS

LO
MEJOR
Y LO **PEOR** DE
2013

gamesTM

2013 HA SIDO UN AÑO DE TRANSICIÓN. HA SIDO MENOS BRILLANTE EN CUANTO A VARIEDAD DE JUEGOS QUE 2012, PERO HA DEJADO CUATRO O CINCO TÍTULOS QUE, SOLITOS, HAN CONSEGUIDO TIRAR DEL CARRO DE LA INDUSTRIA SIN QUE SE NOTARAN LAS AUSENCIAS. ADEMÁS, HA SIDO EL AÑO DE LANZAMIENTO DE DOS NUEVAS CONSOLAS, ASÍ QUE YA TOCA DARLE UN MERECIDO REPASO



MEJOR MOMENTO DEL AÑO

❶ LA PALIZA A MICROSOFT EN EL E3

■ NI LOS MÁS veteranos de la industria ni de la prensa del videojuego se esperaban semejante paliza y éxito rotundo de Sony en el E3 de 2013. La feria, que lleva años descendiendo de nivel, que hasta ha perdido la conferencia de Nintendo y que se había convertido más en un escaparate de inversores que en una forma de poner los dientes largos a las masas de jugadores del mundo, tuvo un momento inolvidable gracias al anuncio de PS4, que por primera vez se mostraba al público, que se podría jugar sin conexión permanente a Internet y que, aquí viene lo gordo, permitiría jugar a títulos de segunda mano como en PS3 y costaría 100 euros menos. Es decir, que a diferencia de Microsoft, que había anunciado un sistema para limitar el uso de copias prestadas y que exigía que su consola estuviera conectada siempre, Sony decidió mantener el status quo. Todo el mundo aplaudió semejante vuelco de los acontecimientos y tamaño sopapo público a Microsoft, que desde entonces aún está intentando levantar la cabeza. Que un público supuestamente profesional vitoree tu política de usuario es un triunfo sobre la competencia, aunque también algo un poco triste en lo que toca a la prensa.

FINALISTAS:



❷ **ESE FINAL** GONE HOME

❸ **TODO LO QUE HACE TREVOR** PORQUE SÍ

❹ **BANDERAS Y PS4** EL MEJOR GIF DEL AÑO

❺ **EL ANUNCIO DE CYBERPUNK 2077** CD PROJEKT NO DECEPCIONA



REMONTADA DEL AÑO

Wii U tiene mejores juegos que PS4 y Xbox One

■ PESE A SU pocho comienzo, este año ha sido un escalada para Nintendo y para su consola, que ha demostrado potencial de sobra con juegos como *Pikmin 3*, *The Wonderful 101* and *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* y *Super Mario 3D World*. Este último, analizado en este número, probablemente sea uno de los títulos que más consolas vendan en Navidad, sobre todo si se confirma el pack de juegos de Mario tan jugoso que recibirán en Reino Unido. Es un hecho que Wii U no recibe apoyo de *third parties*, pero tampoco lo recibía apenas Wii y ahí esta. Este caso es mucho más complejo que el de su predecesora, pero mientras sigua habiendo juegos de Nintendo de esta calidad, nosotros tan contentos.







"TOMA MI DINERO" DEL AÑO

Steam anuncia sus SteamBox

■ LA PROMESA DE STEAM de revolucionar el entretenimiento doméstico no nos resulta tan vacua como si nos llegara de alguno de los tres grandes gigantes del sector. Puede que sea porque Valve no abre la bocaza cada seis meses para vendernos la panacea definitiva. Puede que porque Valve, de hecho, ya ha revolucionado la forma en la que se compran y distribuyen juegos a través de Steam, con lo que, como mínimo, merece nuestra atención. La idea de un PC consolizado, de arquitectura abierta, usando Linux y preparado para ser conectado a la televisión no es una suma ni llamativa ni vendedora de titulares bombásticos, pero sabemos que tiene el ADN de esa posible revolución que anticipa Valve. A falta de meses para tener detalles a fondo, estamos ansiosos.

TAPADO DEL AÑO

DmC: Devil May Cry

■ Encargar una saga como Devil May Cry a un estudio occidental fuera del abrigo de Capcom fue una decisión controvertida que pocos recibieron bien, pero la saga estaba hecha polvo y era necesaria sangre fresca para renovarla, protagonista incluido. Ninja Theory hizo una reconversión de Dante que no gustó porque era muy diferente, pero que a nosotros nos encantó porque, al fin y al cabo, engloba los mismos ideales chuscos que el anterior diseño, solo que actualizados a la época actual. A esto debemos sumarle una estética y un diseño de escenarios soberbio que no solo se adelantaba a la ola de juegos que reinvindican la rebeldía contra el poder establecido y lo revolucionario (*Watch Dogs*, *Assassin's Creed IV*), sino que de hecho mejoraba bastante el sistema de combate de la saga. La crítica y los fans lo hundieron porque no era como los anteriores, pero desde aquí siempre reivindicaremos a *DmC: Devil May Cry*.



PEOR SERVICIO DEL AÑO

Los juegos gratis de Xbox Live Gold

■ ES ASOMBROSO El vuelco que, en el último año, han dado Microsoft y Sony a sus respectivos sistemas de distribución de contenidos digitales. En los últimos tiempos Sony ha apoyado con fuerza su Store y ha inventado Plus, un sistema que arrancó con tibieza pero que se ha convertido en un imprescindible: juegos gratis por una cuota. Cuando la antaño revolucionaria Xbox Live Arcade ha intentado imitar la jugada, el resultado ha sido discretísimo: juegos que todo el mundo ya tiene y que no interesan a quienes no los tienen.

MEJOR DLC

Borderlands 2: Asalto a la Fortaleza del Dragón, por Tina Chiquitina

■ SOMOS MUY SIMPLES, hemos de reconocerlo. Si se nos dan unas cuantas pistolas, unas referencias a *Dungeons & Dragons*, un humor tan chusco como inteligente y unos pocos amigos para aderezar el cóctel, somos capaces de pasarnos medio año cantando las alabanzas de este DLC de *Borderlands 2*. Además, hay una escopeta que dispara espadas.



PEORES SERVIDORES DEL AÑO

SimCity

■ POCAS COSAS son tan mal recibidas hoy en día como un juego con elementos online donde los servidores no funcionan. No han sido pocos este año, pero el caso de Maxis y *SimCity* ha sido el más aberrante porque, no es que el juego no funcionara, sino que el estudio se escudaba en lo imprescindible de esa conexión permanente cuando, hackers y usuarios, demostraron que no lo era.

FINALISTA: GTA ONLINE





FRANQUICIAS MUERTAS DEL AÑO

EMPATE - Gears Of War: Judgment y God Of War: Ascension

■ QUIÉN SABE SI serán los finales de sus respectivas franquicias. Ninguna de ellas ha triunfado en lo crítico ni en lo comercial (por mucho que *Judgment* y su mecánica de la vieja escuela tenga todas nuestras simpatías), pero se detecta un cansancio en ambas series, especialmente en las peripecias de Kratos, que quizás aconseje un descanso para las dos.



PUÑETAZO VERBAL DEL AÑO

"MIENTRAS QUE OTROS HAN MODIFICADO SU MENSAJE, NOSOTROS HEMOS SIDO CONSTANTES Y HEMOS MANTENIDO UNA POLÍTICA Y UN MODELO QUE COINCIDEN CON LOS DESEOS DEL CONSUMIDOR"

■ **Andrew House, presidente y CEO de Sony Computer Entertainment, metiendo el dedo en la llaga en su conferencia de la Gamescom de 2013.**

MAYOR LOGRO TECNOLÓGICO DEL AÑO

Los Santos reproducido en PS3 y Xbox 360 GTA V

■ LA ESCALA, el detalle, la cantidad de contenido por hacer, todo esto ha llegado a un punto cumbre con el inolvidable y mítico mundo abierto que se han cascado en Rockstar.



MEJOR Y PEOR CONSOLA DEL AÑO

PlayStation 4

■ POR CONTRADICTORIA QUE parezca esta categoría, tenemos nuestras razones. Nos encanta PS4, como plataforma de juegos es superior a Xbox One en todos los sentidos. No solo es más potente, sino que está construida en torno a sus juegos y es mucho más rápido instalarlos y disfrutarlos que en la consola de Microsoft. Dicho esto, ¿cómo es posible que haya tenido unos títulos de lanzamiento tan flojos? A Sony le ha hecho mucho daño retrasar *Driveclub* y que Ubisoft necesitara más tiempo para ultimar la versión crossgen de su *Watch Dogs*, pero eso no es excusa. *Knack* es un juego deficiente y *Killzone: Shadow Fall*, pese a ser muy bonito, es una sombra de lo mejor de la saga. Y hasta febrero, nada nuevo que nos impresione. Menos mal que tenemos *Resogun*, que es un juego como dios manda.



MAYOR RECULADA DEL AÑO Y DEL SIGLO

Microsoft y la conexión permanente de Xbox One

■ ABRÍAMOS ESTA SECCIÓN con la paliza que dio Sony en el E3 a Microsoft. La compañía, viendo el desastre que podría ocasionar la política más amigable de la competencia, se vio obligada a dar marcha atrás: anunciaron que Xbox One sí se podría jugar sin Internet y que se podrían usar juegos de segunda mano tan ricamente. No solo eso, sino que siguieron modificando sus políticas durante las siguientes semanas y, donde antes dijeron que los indies iban a necesitar una distribuidora para publicar en su consola, ahora dicen que no y que hasta podrían usar cualquier Xbox One como devkit. La cosa no quedó ahí además despidieron a Don Mattrick, quizá la cara más pública de todo el desastre. Afortunadamente para todos, la consola ha demostrado ser una gran máquina y competidora.

LOS 10 JUEGOS DE 2013

MUCHOS DIJERON QUE este año habría una caída general de la venta de juegos por el efecto next-gen. No ha sido así. No solo se han batido récords absurdos, como el de ventas en 24 horas de GTA V, sino que 2013 se ha mostrado bastante fuerte por lo general y hasta las nuevas consolas han vendido bien. ¿Ha estado esto acompañado por la calidad de los mismos? Nosotros al menos podemos destacar 10 juegos imprescindibles.



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Mes **Febrero** Desarrollador **Platinum Games**

■ ES IMPOSIBLE no caer a los pies de Platinum Games con cada juego que lanzan. En este puesto bien podría estar *The Wonderful 101*, pero el absurdo relato político y la estupendísima mecánica de sablazos y miembros amputados de esta reinterpretación del mundo de Kojima, no solo es esperpéntica (y casi diríamos que crítica con el mundo de la saga), sino también divertida hasta decir basta. Su riposte con dirección y esos jefes finales estupendos lo ponen directamente como uno de los juegos que hay que jugar sí o sí. El jefe final, una mezcla entre el difunto Carrillo y Haggar de *Final Fight*, y su banda sonora hacen el resto.



RIDICULOUS FISHING

Mes **Marzo** Desarrollador **Vlambeer**

■ EL JUEGO CON mejores gráficos del año pasado es una virguería de aplastante sencillez, pero una progresión en la mecánica que es droga dura: con brevísimas partidas de apenas un minuto y pico, se nos propone que lancemos primero un anzuelo de una caña de pescar, y luego lo saquemos del agua arrastrando con nosotros a todos los peces que podamos, a los que habrá que disparar cuando vuelen por los aires, fuera del agua. El increíble trabajo de síntesis visual hace que las mejoras que se pueden ir comprando en la tienda no solo den profundidad a la mecánica, sino que sean gráficamente atractivas. Un absoluto pleno al quince.



GUACAMELEE

Mes **Abril** Desarrollador **Drinkbox**

■ SIN INVENTAR NADA, o casi nada, quizás *Guacamelée* sea el mejor juego de plataformas clásicas del año junto al también soberbio *Rayman Legends*. Con gráficos inspirados en el riquísimo folclore mexicano y con una mecánica pulida hasta el paroxismo, bebe de fuentes como el eterno *Metroid* en la exploración y la apertura de áreas de juego, pero con una finísima idea adicional: los nuevos golpes no solo sirven para los combates, sino también para la exploración. La guinda: un cooperativo rumboso y unas posibilidades de cruce entre plataformas impecables.



THE STANLEY PARABLE

Mes **Octubre** Desarrollador **Galactic Cafe**

■ EN ESTE MISMO número podéis leer nuestro análisis de *The Stanley Parable*, así que para qué repetirnos. Ya podéis intuir que este extraño relato sobre la naturaleza del deber, de la desobediencia y del trabajo nos ha encantado (a un nivel no kantiano), y que nos ha parecido un ejemplo perfecto de mecánicas minimalistas que brillan por sí mismas. Muchos lo considerarán un no-juego, pero a nosotros nos parece la forma perfecta de explorar las infinitas capas de su narrativa, que se pliega ante sí misma y ante su narrador, que posiblemente sea lo mejor que ha dado este mundillo desde GLaDOS.



THE LAST OF US

Mes **Junio** Desarrollador **Naughty Dog**

■ TODO LO QUE hace Naughty Dog se merece estar en una lista de lo mejor del año, y el relato apocalíptico con toques de western de *The Last of Us* no iba a ser menos. Somos muy críticos con su mecánica y los fallos de su IA, pero lo bien tratada que está la historia y, sobre todo su final, lo hacen un juego inolvidable y único. No queremos secuela, que tal y como está es perfecto y no tiene sentido contar nada más.





POKÉMON X/Y

Mes **Octubre** Desarrollador **Game Freak**

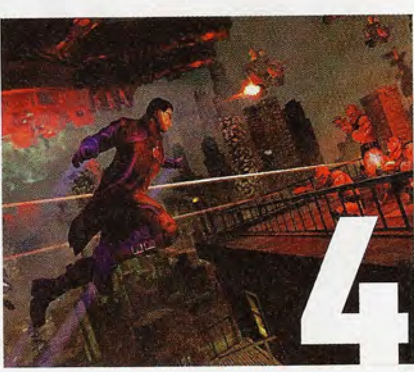
■ VOLVER A 1999 es posible sin máquina del tiempo: solo hace falta que Game Freak haga un buen *Pokémon*. *X/Y* lo es porque recupera esa sensación de descubrimiento que se sentía en *Rojo y Azul*, y gran parte de la culpa la tiene su nuevo acabado gráfico, que no solo deja atrás sin miedo alguno sus míticos sprites, sino que insufla nueva vida a las criaturas. Los retoques bien dados aquí y allá en el sistema de combate y en la subida de niveles eliminan muchas de esas horas de grindeo por algo mejor: poder comunicarse en cualquier momento con amigos y rivales. Y Pikachu dice "pika-pi".



SAINTS ROW IV

Mes **Agosto** Desarrollador **Volition, Inc.**

■ AUNQUE EN TÉRMINOS creativos no da el mastodóntico vuelco de la tercera entrega de la serie, *Saints Row IV* sube el volumen de su universo hasta el 11, y hace un juego de superhéroes que supera en todos los aspectos a *inFamous* o *Prototype*, simplemente haciendo que todas sus misiones sean tremendamente hilarantes o aporten algo (aunque solo sean chascarrillos, muslos o destrucción) al complejo universo de metaficción que Volition pone sobre la mesa. Un juego mucho, muchísimo más inteligente de lo que parece a primera vista, y el segundo mejor *sandbox* del año. Claramente.



GRAND THEFT AUTO V

Mes **Noviembre** Desarrollador **Rockstar North**

■ EL JUEGO QUE ha salvado la recta final de la industria del videojuego con sus monstruosas ventas es, además, uno de los más divertidos y prolíficos que se pueden jugar para despedir la generación. Rockstar nos ha dado maravillas como *Red Dead Redemption* o *Max Payne 3*, pero no nos hicieron olvidar lo mediocre que era *GTA IV*. Esa misión le tocaba a su sucesor numérico, que gracias a un mundo más vivo, colorido y loco, y a tres personajes mal de la cabeza que arrancaban de cuajo los altibajos que siempre tienen los juegos de la saga, nos ha dado el mejor *GTA* jamás hecho. Sí, supera el jetpack de *San Andreas*.

3

FIRE EMBLEM AWAKENING

Mes **Abril** Desarrollador **Intelligent Systems**

■ ECHAMOS MUCHO DE menos los *Advance Wars*, pero mientras su estudio nos dé juegos de estrategia por turnos tan perfectos como este, no lloraremos demasiado. *Awakening* es un perro verde dentro del catálogo de Nintendo: es difícil y cada muerte es definitiva. Esto no importaría demasiado, pero es que es capaz de hacer que te preocupes por los personajes que manejas, que no son pocos, hasta el punto de apagar y encender la consola para no perder a ese mago que está casado con ese paladín. Y si hay que repetir una batalla completa, se repite, ¡hombre ya!





PAPERS, PLEASE

Mes **Agosto** Desarrollador **3909**

■ ESTAMOS ANTE UN juego revolucionario, de los que pueden llamarse así fuera del marketing. *Papers, Please* nos hace padecer el agobiante trabajo de un agente de aduanas en una distopía comunista, con su reloj, su juego de documentos y su poder casi divino para decidir si arruinar un matrimonio donde solo uno de los miembros tiene los papeles en regla. O para restringir ilegalmente el acceso a un proxeneta. Todo repercutiendo en el dinero que ganas para mantener abastecida a tu familia y sin que el estado te pille. Es un enfrentamiento constante de códigos morales, políticos y sociales. ¿Que por qué es revolucionario entonces? Porque ser divertido y desafiante a un nivel humano es algo que han conseguido un par de videojuegos en la historia. Nuestro GOTY de 2013, sin lugar a dudas.



Wasteland

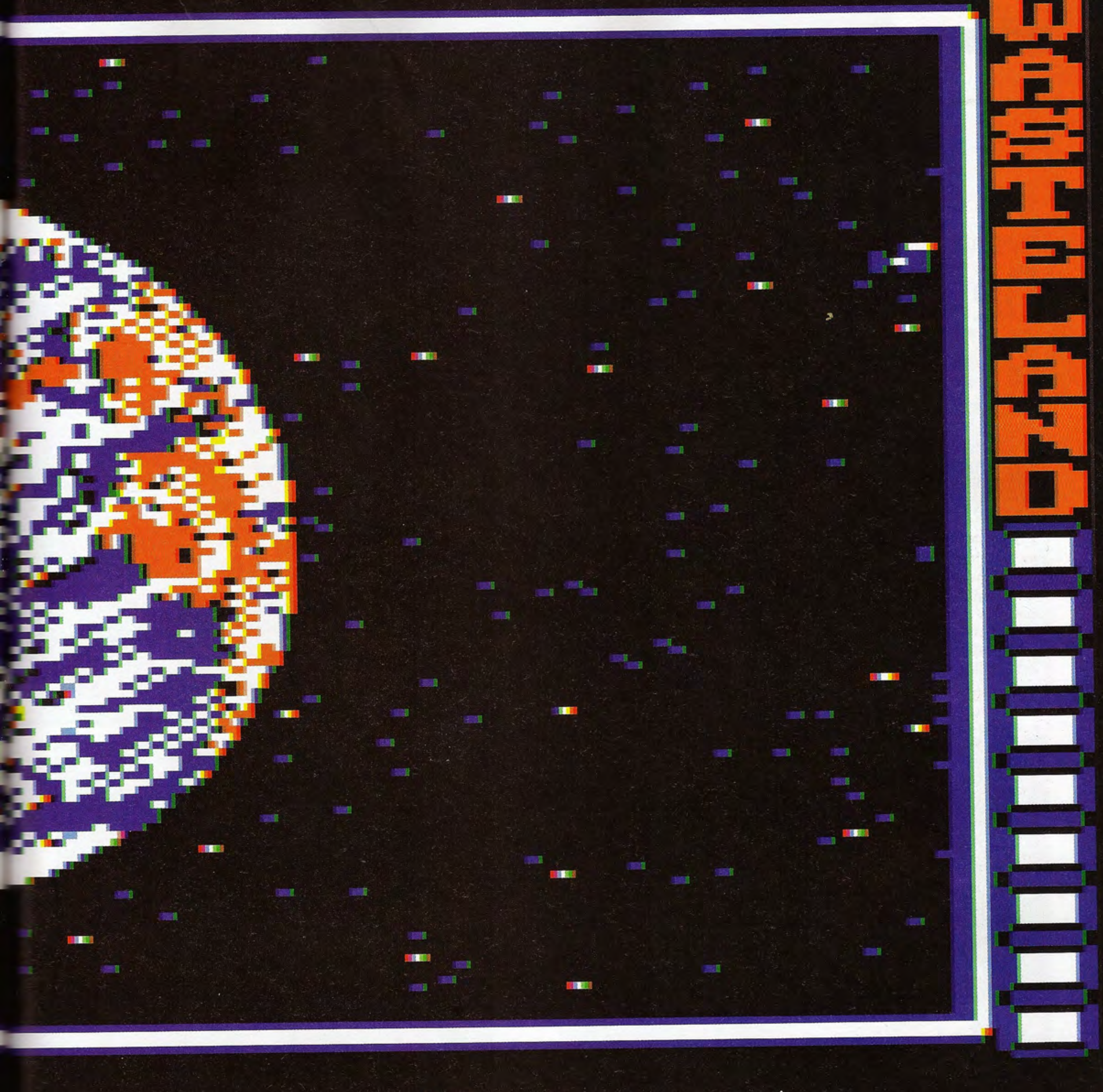
CHRIS AVELLONE, CREATIVE DIRECTOR, OBSIDIAN ENTERTAINMENT

La primera vez que vi Wasteland en mi tienda local de videojuegos en 1989, al principio, pasé de él. No me fiaba. Mea culpa. Debería haberlo conseguido antes de lo que lo hice porque Wasteland cambió mi forma de ver los RPGs. Tomó un género enquistado en Wizardry y Bard's Tale y demostró que narrativa y los personajes pueden jugar un papel en las mecánicas y en el entorno.

Tal como Wizard's Crown, la personalización de habilidades permitía imaginar personajes, darles profundidad más allá de sus atributos. Y el contexto narrativo para cada escenario me alucinaba. Uno de los niveles del juego proyectaba tu consciencia en el cerebro de un robot. En todos los aspectos, era como otro nivel más, pero te enfrentabas a tus pesadillas con tu atributo de inteligencia, caminabas por tus memorias y por las de tus enemigos empleando las mismas mecánicas, pero con un contexto que sorprendía.

Wasteland me enseñó que había que pensar de forma diferente y lo maleable que puede ser un buen sistema de juego que está bien mezclado con la narrativa y que sabe crear situaciones únicas. Le aplaudo por ello. Me siento orgulloso por estar trabajando a día de hoy en su segunda parte.

Start Utils



“Wasteland cambió mi forma de ver los RPGs”

CHRIS AVELLONE, OBSIDIAN ENTERTAINMENT

ritten by Alan Pavlish



PESADILLA MULTITUDINARIA

Dead Rising 3

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox One
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Capcom
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

Curiosamente en estos tiempos en los que la pertenencia a la nueva generación se debe demostrar de la forma más aparatosa posible (y doblemente curioso es en este caso, teniendo en cuenta que la serie *Dead Rising* nunca se ha caracterizado por su sutileza), *Dead Rising 3* se revela como un juego tecnológicamente avanzado y plenamente neogeneracional, pero no por la vía de las explosiones y los fuegos artificiales, sino empleando las posibilidades de las nuevas consolas para indagar en nuevos caminos jugables y expresivos. *Dead Rising 3* no es un juego revolucionario (como les gusta verse a sí mismos a los títulos de ultimísima hornada), pero tampoco lo pretende: solo quiere agarrar las bases que han ayudado a construir la saga y potenciar sus características, afinando enormemente el tono de lo que cuenta. El resultado es un título decididamente superior a la derivativa segunda parte y sus (obviamente) aún más derivativas prolongaciones y spin-offs, y más ligero en muchos sentidos (tanto de tono como de agresividad contra el jugador) que el *Dead Rising* original. Una estupenda comedia zombi asentada en las bases *sandbox* que sus precedentes solo apuntaban.

El sentido del humor de *Dead Rising 3* es muy curioso. La historia que plantea, como cualquier apocalipsis zombi, es dramática (toda esa gente que estás matando, animal, antes eran personas). De hecho, a grandes rasgos, no hace nada que no hayan hecho las anteriores entregas de la serie en mayor o menor grado. Es solo que hay cierta despreocupación humorística en los personajes, y por supuesto, la posibilidad del jugador de tunear la estética del juego, de los atuendos, de los personajes, lo que hace que adquiera todo un tono de delirio que los habitantes de ese mundo contemplan con ese divertido estoicismo habitual en los títulos del género. Pero la potencia de la consola permite, a la vez, la creación de un mundo tan vivo, con unos enemigos tan numerosos, con tantas posibilidades de perderse por sus recovecos, que no hace sino multiplicar el potencial de la sátira. Dicho de otro modo: la comedia de un *San Andreas*, por ejemplo, queda algo aguada porque la ciudad que construye el juego no la vemos tan cercana y palpitante como Los Perdidos. El realismo no sirve para matizar el drama, sino para aplicar alto voltaje a la comedia, de forma sutil. Y ahí sí vemos una agradable triquiñuela next-gen.

MEJORADO

LA RISA, MEJOR MUERTA

COMICIDAD DE ULTRATUMBA: *Dead Rising 3* ha conseguido encontrar un equilibrio muy fino entre la comedia boba y el drama del apocalipsis.

Por eso es agradable que *Dead Rising 3* se olvide del caricaturesco y algo repetitivo tono bufo de la segunda entrega y, capacitado para poner en bandeja al jugador una ciudad completa, vuelva a esa atmósfera de perplejidad y aventura casi diurna (aunque no exclusivamente) que envolvía el horror en el supermercado de Frank West. Una sencilla prueba: el contrarreloj habitual en la serie, y al que deben atender los protagonistas, se basa en que el gobierno va a bombardear Los Perdidos y los personajes tienen que encontrar la manera de salir de allí. Una idea robada no solo de otro *Dead Rising*, sino también, no lo olvidemos, del final de una de las más corrosivas comedias

EL TAMAÑO DE LOS PERDIDOS NO RIVALIZA CON LAS CIUDADES DE UN GTA, POR EJEMPLO, PERO ES SUFICIENTE PARA JUSTIFICAR LOS VEHÍCULOS.



Arriba: La putrefacción zombi saca buen partido de la nueva generación para mostrarse en toda su pestilente gloria. Millones de polígonos podridos ahí.

Izquierda: Los zombis se abalanzarán sobre los humanos, a quienes puedes salvar. O usarlos como cebo y distanciar así a las insaciables manadas de zombis. Tú verás lo que haces con tu moral...

MEJOR QUE

DEAD RISING 2





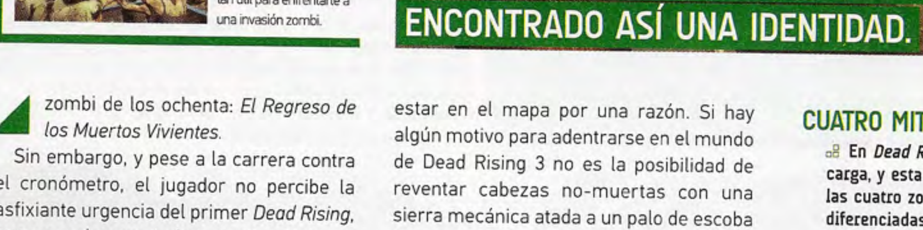
PEOR QUE

DEAD RISING

ROPA DE CALLE

Por supuesto, lo que se apuntó en el primer Dead Rising y se potenció hasta la locura en el segundo, aquí se mantiene como uno de los elementos más publicitados del juego: puedes disfrazar a Nick de cualquier sandez, y esa sandez aparecerá en las cinemáticas. Y si quieres que vaya de durísimo héroe de acción, pues también. ¿Pero quién querría eso?





DEAD RISING SE PARECE MÁS QUE NUNCA A GRAND THEFT AUTO, Y PARECE HABER ENCONTRADO ASÍ UNA IDENTIDAD.

zombi de los ochenta: *El Regreso de los Muertos Vivientes*.

Sin embargo, y pese a la carrera contra el cronómetro, el jugador no percibe la asfixiante urgencia del primer *Dead Rising*, que ya sabemos todos cómo trataba al jugador: *Dead Rising 3*, parece decir, existe para ser disfrutado en la misma medida (o más, porque no hay penalización por cargarse transeúntes, que están muertos) que cualquier sandbox. Y de qué manera: posiblemente la decisión más asombrosa del juego es que todos o casi todos los edificios de la ciudad estén abiertos a la exploración, y decorados cada uno de forma individual, sin estructuras clónicas o sillas que se repiten una y otra vez hasta que se le ven las costuras al juego. Quizás esa, y no otra, es la auténtica grandeza del título: Los Perdidos. Aunque es una ciudad virtual notablemente más pequeña que otras monstruosidades que hemos vivido últimamente, con desiertos y océanos incluidos, es lo suficientemente grande como para no hacerse repetitiva. Y la idea, robada a *Bully*, de dividir el territorio en cuatro bloques, cada uno con sus peculiaridades, es brillante y permite exprimir al máximo el potencial de cada uno de sus rincones. No hay zona de la ciudad que acuse desgana por parte de los desarrolladores: hay una atención por el detalle encomiable (aquí sí: muy next-gen) y cada edificio, carretera o minizona parece estar en el mapa por una razón. Si hay algún motivo para adentrarse en el mundo de Dead Rising 3 no es la posibilidad de reventar cabezas no-muertas con una sierra mecánica atada a un palo de escoba (que, no nos engañemos, también), sino hacerlo en una de las mejores ciudades virtuales que hemos visto.

Para recorrerlo tienes vehículos a tu disposición... que a su vez se unen

CUATRO MITADES

En *Dead Rising 3* no hay pantallas de carga, y esta puede ser la razón: cada una de las cuatro zonas de Los Perdidos, claramente diferenciadas en el mapa, está separada de las otras por caminos largos y solitarios o por túneles subterráneos. Lo más interesante: como sucedía en la Bullworth de *Bully*, las zonas tienen temáticas distintivas, e identidades propias.

Abajo: Nunca, nunca, pero nunca, nos han gustado los jefes finales de los Dead Rising. Los de *Dead Rising 3* no son una excepción: injustos, complicados y contrarios al espíritu del juego.





Izquierda: ¿Bomberos bigotones? A ver, si quieres que Nick parezca salido de una película sueca de los setenta, es tu partida.

Arriba: Aunque el mundo de los disfraces estúpidos no parece tener fin en el juego, aún le queda para alcanzar las cotas de locura de un buen *Saint's Row*, como el último.

para formar otros vehículos, delirantes cachalotes tipo *La Carrera de la Muerte del Año 2000* para cuya construcción necesitarás planos, localizables en los rincones de la ciudad y al solventar misiones. En definitiva, y eso es lo importante, Los Perdidos aparenta tener exactamente el tamaño adecuado. No es sencillo llegar a ese nivel de precisión.

Porque será raro que recorras esas calles a toda velocidad, tal y cómo está la densidad de zombis por metro cuadrado en Los Perdidos. Verás literalmente a cientos de muertos vivientes, cada uno con sus peculiaridades y sin la molesta sensación de casi todos los juegos con esta ambientación de que se han clonado trajes, caras y gemidos. Si ves un muerto, puedes matarlo, y aunque acabarás esquivando las hordas (y si conoces los demás *Dead Rising*, sabes de qué hablamos), cuando tienes suficiente potencia de fuego o un arma de *melee* que los deje fritos con facilidad te enfrascarás durante largos ratos en la limpieza de las calles, porque los controles están bien, la dificultad es adecuada y, qué demonios, es divertido exterminar zombis.

Además, las matanzas te proporcionan la inevitable experiencia en los juegos de este tipo, con su aire de RPG que incrementa la sensación de progreso. El sistema está equilibrado y en ningún momento (salvo que consigas algún arma muy específica y que no nos extrañaría que desapareciera mágicamente en futuras actualizaciones del juego) hay sensación de que nos estén regalando nada o, al contrario, de que el juego se paralice.

Arriba: Un sábado de madrugada, Twitter es exactamente esto. Gracias, *Dead Rising 3*, por ser testigo del *angst* colectivo.

FAQ

¿Y FRANK WEST?
En formato estatuilla coleccionable, repartido por toda la ciudad. No es la solución perfecta, pero nos vale.

¿ES INFERNAL COMO LA PRIMERA PARTE?
Decididamente no. Aunque es más desafiante que la fofa segunda entrega, es un juego para todos los públicos, no "Los 120 Días de Sodoma" en versión videojuego, como la entrega original.

¿HAY MUCHO RELLENO?
No demasiado: de hecho, a veces parece que la historia principal es un relleno para las más divertidas tramas secundarias.

En cuanto a las carencias del título, y junto a los jefes finales que siempre hemos odiado en los *Dead Rising* (en serio, ¿qué pasa con los jefes en esta franquicia? ¿hay alguna orden interna en Capcom de que sean siempre repetitivos, pesados, inconvenientes y desesperantes?), está el diseño de las misiones principales. Parece que a Capcom Vancouver se le agotó todo el ingenio en la construcción de Los Perdidos y luego no supo generar buenas excusas para explorarla. La mayoría de las misiones que hacen avanzar la historia parecen relleno, y no saben dotar no ya de variedad, sino directamente de significado, a la historia. Misiones de escolta, de localización de objetos, de salvamento, nada que no hayamos visto mil veces. En ese sentido, *Dead Rising 3* debería observar atentamente el diseño de misiones de dos de los mejores sandbox-no-*GTA* de los últimos tiempos, *Saint's Row 3* y *4*, y cómo no solo sirven para recorrer y explorar el mundo, sino para justificar su naturaleza y favorecer la inmersión.

SIN CONEXIÓN

LO QUE CAMBIARÍAMOS

MISIONES OBLIGADAS: Por muchas misiones secundarias atractivas que haya, las principales siempre deberían ser atractivas.

Por lo demás, *Dead Rising 3* sabe que su gran valor son las multitudes de zombis, y de eso tiene por arrobas. El jugador tiene la posibilidad de distraerse en múltiples misiones secundarias (algunas realmente bobas, y por eso a menudo más valiosas que las de la historia principal), o las misiones que van surgiendo aquí y allá en los deambulares por la ciudad (normalmente de apoyo a algún superviviente, y que suelen saldarse con recompensas en forma de objetos de inventario), y no tendrá ningun problema en hacerlo, tal es la riqueza y la inmersividad de Los Perdidos.

Dejando aparte las notables curiosidades indie de Playstation 4, y sin necesidad de encontrar con urgencia la primera obra maestra de ningún sistema, *Dead Rising 3* se alza sin problemas con el galardón al mejor juego de lanzamiento de esta nueva generación. Sin aspavientos, con cierta sutilidad (insistimos, irónica en una franquicia donde la delicadeza no es un rasgo definitorio), las nuevas tecnologías se alzan en un juego sobre un apocalipsis zombi. Si eso no es el signo de los tiempos, no sé qué lo será.

JOHN TONES

VEREDICTO 8/10

MASACRE ZOMBI Y MANUFACTURA DE VEHÍCULOS: EL PARAÍSO

NAZIS DEL ESPACIO IV

Killzone: Shadow Fall

Mira con cuidado en la primera pantalla de la campaña de *Killzone: Shadow Fall* y verás una referencia genial: entre juguetes y objetos infantiles, hay un póster de un juego ficticio llamado *Dark Trolls.* Suena casi igual que *Dark Souls* y es más que un homenaje, lo que dice mucho de las intenciones de Guerrilla Games.

No es que la dificultad se haya catapultado en este *Killzone*, o que vayamos a competir contra criaturas monstruosas (que para eso está el hermano cojo de *Killzone*, *Resistance*), sino de la amplia influencia de dicho juego en la nueva generación de consolas y en este jugeo en particular. Si *Killzone 3* parecía una versión fullera de la campaña de un *Call Of Duty*, el estreno de la saga en PlayStation 4 es más un constante picoteo de influencias sacadas de muchos títulos de la pasada generación. En uno de los primeros capítulos, parece que exploras una sección llena de fantasmas de la Ishimura de *Dead Space*. Luego, las construcciones de Vekta, llenas de brillo y formas geométricas, parecen sacadas de la emblemática Ciudadela de *Mass Effect*. Por contradictorio que parezca, todo esto supone una influencia más que positiva en la identidad de *Killzone* que, lejos de depreciarse con estas "copias" y alejarse de sus propios símbolos, consigue dar una sensación de parte dentro de un conjunto mucho más amplio que ya conocemos. Además, son cambios coherentes dentro de la narrativa del juego.

El marrón de Helghan, por tanto, escasea. Aplaudimos, con algo de reparo, la decisión del estudio de mostrar algo más de color y de tecnología vektan. Nos sorprende que la paleta de *Shadow Fall* sea vibrante hasta en las propias tropas Helghast. Lástima que el juego decida, después de mostrarnos todo esto, volver a su zona de confort en las últimas horas. ¿A qué tenian miedo los holandeses para echarse atrás?

Incluso si *Shadow Fall* es poco estable en su dirección artística, su poderío visual es impecable y un nuevo estándar para las videoconsolas. En lo visual, Guerrilla Games consigue que nos olvidemos por un momento del PC como plataforma madre. *Killzone: Shadow Fall* es el juego de consola con los gráficos más brutos que hemos visto nunca. El nivel de detalle y de refinamiento de los entornos es soberbio y probablemente sirva como estándar por ahora. Visto el gigantesco salto en la fidelidad de imagen desde el comienzo al término de la pasada generación, lo que nos espera de aquí a unos años puede ser sorprendente. Guerrilla puede estar orgulluso por lo que ha conseguido en su primer trabajo con la máquina.

Los personajes principales reciben un trato de primer plano y demuestran suficientes matices y realismo, tanto en animación como en texturas, como para pasear por el valle inquietante. Lástima que todo quede en la superficie y por dentro sean planos o contradictorios. Este exceso continúa con los entornos. El primer vistazo a la frontera entre el mundo vektan y el helghast es un ejercicio hollywoodiense de cámara fija y gráficos en tiempo real, aunque presenta bastante esa división monolítica. El lado humano está lleno de actividad, brillos, rascacielos y naves, todo bañado por un sol sacado del alijo personal de J.J. Abrams. En fin, que Sony quería demostrar que la consola es de nueva generación y decidió hacerlo con los gráficos. Todo esto sirve de más bien poco si no se mantiene a lo largo del juego, y algunos personajes del final parecen más de plástico que reales. Pero no pasa tampoco, porque por entonces lo bonito ha sido sustituido por lo engañoso, pero ya llegaremos a eso.

Huelga decir que la historia de esta nueva entrega supera con creces a la de *Killzone 3*. No es que fuera difícil, pero que se deshagan de los momentos de machotes y que el tono esté en un thriller político escrito por el difunto *Tom Clancy*, y la melancolía de una película de guerra bien hecha. Todo esto queda algo fragmentado porque nuestro nuevo héroe en la saga, Lucas, salta de una misión a otra cual *Call of Duty*. Tiene también muchos de los clichés de esta saga, por desgracia, y es capaz de hundir las, por otro lado, buenas actuaciones del reparto (sí, el mentor de Lucas es David Estes, de *Homeland*), pero no es como si esto influyera en ningún momento en la mecánica.

Killzone: Shadow Fall intenta ser un shooter diferente. Guerrilla tiene una base sólida sobre la que construir, y consigue



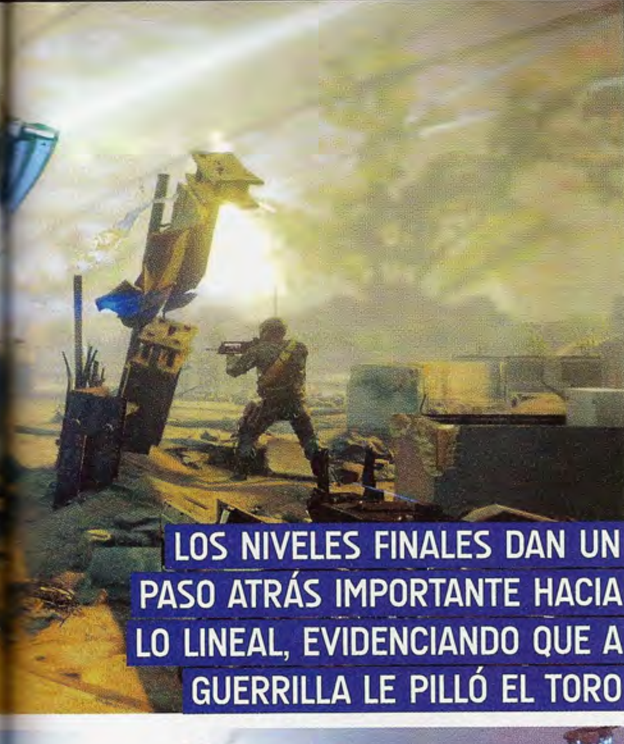
AL DETALLE

FORMATO: PlayStation 4
ORIGEN: Países Bajos
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Guerrilla Games
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1 (1-24 online)
ANÁLISIS ONLINE: No



Arriba: *Killzone* padece el Síndrome de Crysis: gráficos muy bonitos, jugabilidad abiertamente aburrida. Esperábamos más de un juego de lanzamiento, la verdad.





LOS NIVELES FINALES DAN UN PASO ATRÁS IMPORTANTE HACIA LO LINEAL, EVIDENCIANDO QUE A GUERRILLA LE PILLÓ EL TORO

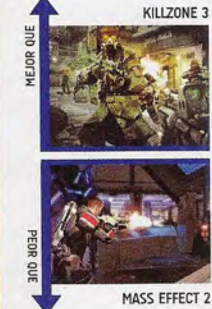
Abajo: Una cosa tenemos clara: OWL es uno de los "secundarios" más coñazo de la historia de los videojuegos, no porque no pare de hablar, sino porque no es tan tan útil como Guerrilla ha querido pintarlo desde que anunciaron el juego.







Derecha: Incluir el juego en los bundles de PS4 es un movimiento muy inteligente: no solo se aseguran algo de boca a boca sobre la saga, sino que todo poseedor de una PS4 tendrá una idea muy clara de cómo se ve la nueva generación.



cierto elemento táctico y de inmersión por momentos, pero al final parecen mejores programadores que otra cosa. En este *Killzone*, el único acompañante es un dron de combate manejado por la IA, que tiene cuatro funciones controladas por el trackpad del mando (funciona sorprendentemente bien bajo su esquema radial) y que hasta puede reanimarnos si morimos. Todo esto está bien introducido en la primera fase abierta, con bosques y varias alturas a explorar con la tirolina del dron. Su escudo y su metralleta también funcionan bastante bien para resistir o tender emboscadas. Su descarga paralizante es más inútil, pero quizá se debe a que no hay forma de acabar rápido con el cuchillo con más de un enemigo. Si se trabaja con el cacharro, los resultados son siempre satisfactorios. Si no se usa, también. Es un intento vano de crear algo de variedad y que el propio estudio debe entender como tal porque prescinde de gran parte de sus usos según avanza el juego. Además, no tiene progresión alguna.

Luego están los escenarios abiertos. Entendemos que haya algunos que han sido diseñados con una idea en mente (ya hemos mencionado el de la estación espacial fantasmal), pero que los mapas más grandes estén trazados tan por encima y los objetivos estén tan mal diseminados no tiene sentido. Juguetea en varias ocasiones con los asaltos silenciosos, pero no tiene demasiadas ventajas comparado con ir a lo loco con la metralleta sin parar. Poner a disposición del usuario varios métodos y no dar ventaja real sobre todos ellos no solo es estúpido, sino que es un desperdicio de recursos. Además, estos mapas no se mantienen y parece que el toro pilló pronto al estudio porque los niveles finales son mucho más lineales y están resueltos aun peor. No es normal que una caída libre por una metrópolis que se derrumba sea tan molesta y exasperante que extirpa malamente toda épica del momento. De nuevo, Guerrilla demuestra que son mejores haciendo motores que juegos.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

PESO: *Killzone 2* es uno de los mejores FPS de la pasada generación solo porque apostaba por algo diferente: por el movimiento pesado. Ver que eso ya no es tan importante en sus herederos nos entristece.

Por momentos, podemos ver que *Killzone: Shadow Fall* tiene la calidad gráfica y el mundo adecuado para crear un juego excelente y dar un salto hacia delante en un género donde se sigue atrancando como una saga mediocre que vive gracias a la exclusividad para las consolas de Sony. Sus constantes descuidos al tratar temas tan importantes como la estructura de escenarios, tan tontos como que puedes matar civiles sin consecuencias, o tan absurdos como que el protagonista parece cambiar de peso y velocidad de movimiento dependiendo de la pantalla, lo lastran de una manera que ni los mejores gráficos del mundo pueden salvar. Es una pena, además, que en algo donde el estudio antes se defendía muy bien, la inteligencia de los enemigos, ahora se haya visto tan reducido y mermado.

No queda demasiado de las fieras batallas y del pesado movimiento de *Killzone 2*, pero no queremos perder la fe de que esta saga puede mejorar y dejar de ser el *Crysis* de PlayStation.

VEREDICTO 7/10

GRÁFICOS IMPRESIONANTES, JUGABILIDAD DESENFOCADA

REFINANDO LO YA ESTABLECIDO

Gran Turismo 6

AL DETALLE
FORMATO: PS3
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Polyphony Digital
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: A la venta
JUGADORES: 1 (1-16 online)

Por el simple hecho de que la instalación inicial de *Gran Turismo 6* es de apenas 1 GB, comparado con los 9 GB de *Gran Turismo 5*, ya nos gusta más que su predecesor. Semejante tontería de comentario, sin embargo, sirve como perfecto resumen de lo que es el juego: todo lo que su predecesor hacía bien o regular, este lo realiza estupendamente. También se ha hecho mucho menos de rogar, porque nadie lo esperaba hasta principios de año. Hay una cosa en la que no supera, sino que iguala, a *GT5*: en la sensación de que aún faltan cosas. Incluso tras un montón de años de desarrollo tecnológico, Polyphony dice que tienen que meter nuevos sonidos mediante parche, así como un editor de circuitos, entre otras cosas. De modo que sentimos si este análisis no refleja todo el contenido del juego de aquí a un mes, pero es sencillamente imposible.

Cualquier neófito de la simulación sudará sangre para meterse en un juego como éste y no estará bien acostumbrado a él hasta pasada una decena de horas. Todo está construido, hasta cierto punto, para recibirles con caricias y mimo, pero pronto empieza la severidad (en lo jugable) y la letra que con sangre entra (en la progresión). Los primeros retos, las primeras contrarreloj y sacarse las primeras licencias son todo un logro si en la vida has salido de *Need for Speed*, por citar un ejemplo. Y en esta revista somos firmes defensores de los arcades, pero hay que reconocer a *Gran Turismo* que sigue siendo un paraíso para los ultrafans del volante y de "estas ruedas mejor para tierra".

Este tipo de jugador encontrará cada menú y cada pequeña modificación disponible como algo imprescindible, y dudo que podamos explicarles de qué trata cada uno mejor de lo que ellos ya saben. Sí podemos dejar algo muy claro: el juego es mejor con respecto al predecesor, y no solo en el apartado gráfico, donde no sabemos cómo no ha quemado ya miles de PS3. Con la sucesora ahí, es difícil no verle las costuras con facilidad, pero eso no quita que a velocidad punta, las sensaciones que consigue sean magníficas.

El sistema de progresión no ha cambiado en su núcleo, aunque sí en la periferia: acumula puntos en carreras, desbloquea licencias, compra coches y modificaciones,



Arriba: Será por modos y por coches. Las carreras de karts, pese a ser las menos serias, son entretenidísimas. **Abajo:** Las sombras siguen dando algo de miedito, pero los cambios de luz y los reflejos de los coches son impresionantes.

EL PODERÍO GRÁFICO DE GRAN TURISMO 6 HARÁ QUE AQUELLOS QUE NO HAYAN DADO EL SALTO A PLAYSTATION 4 NO LA ECHEN DEMASIADO DE MENOS





POR MIS CO#*$ES QUE TE PASO

Los cambios en la inteligencia artificial de *Gran Turismo 6* son bastante curiosos, como los de físicas. Las colisiones siguen siendo vergonzosas, pero el control se nota más solido. Lo que no estamos tan seguros es si la respuesta de los pilotos de la máquina es ahora mejor o peor que antes, pero son más agresivos y luchan por cerrarte al mínimo atisbo de que quieres pasarles. Incluso intentarán que no cojas el rebufo de su coche con cambios de carril. Esto consigue que esperar pacientemente detrás de un contrincante, con las penalizaciones por daño activadas, para encontrar el hueco perfecto para adelantar sea más divertido que nunca. Y se agradece.



Arriba: Lo de la Luna es algo absurdo, pero encantador. Darse paseítos por un vehículo lunar tiene poco de competitivo o de simulación pero ¿y qué? Todos somos Neil Armstrong.

rompe récords... Y por si cabía alguna duda, *GT6* sigue siendo una enciclopedia que cualquier apasionado del motor va a consultar hasta agotarla o memorizarla. El mimo que pone el estudio en detalles recónditos es sobrecogedor.

Sea como fuere, no hay nada como ir saltando entre coches modestos hasta conseguir, tras varias horas, el primer deportivo brillante y exultante con el que sacar tres estrellas en ese circuito cuyo récord se te resiste. Y vencer a la máquina en experto en el Circuito di Roma con un Ferrari Dino 246 recién comprado es una cuestión de buen gusto más que de diversión. Esa sensación de autosuperación es lo que lubrica la máquina de *GT6*, hasta puntos que rozan lo absurdo, como la nueva prueba de conducción en la luna. Esta especie de *easter egg* es una excentricidad que es en el fondo tan realista como que alguien acumule un garaje personal de mil coches.

Por eso, quizá, nos fastidia tantísimo que hayan introducido micropagos para poder comprar créditos y saltarse el ritmo habitual del juego, algo que sin duda va a afectar mucho a los modos competitivos online en estas primeras semanas del juego. Entenderíamos la introducción de este sistema si las recompensas estuvieran tan mal planteadas como en *GT5*, cuya mecánica

FAQ

¿CUÁNTOS COCHES HAY?
Muchos, demasiados, para una vida. Hay 1.200 modelos, de los cuales, 400 son premium, esto es, que se deforman con los choques y que están decorados al detalle, tanto por dentro como por fuera. Y circuitos hay 37 sin contar las variaciones.

¿HAN MEJORADO LOS MENÚS DESDE GT5?
Afortunadamente, sí. No solo su organización sino también la velocidad a la que funcionan y la cantidad de datos por pantalla.

¿PROBLEMAS CON EL ONLINE?
Ni uno por el momento, pero no nos extrañaría que cuando el juego se haya vendido en masa hubiera alguno. Lo normal en estos últimos años, vamos...

MEJOR QUE
GRAN TURISMO 5



PEOR QUE
FORZA HORIZON

era exagerado incluso para las cuotas de un juego de simulación; pero en *GT6* han sido mucho más inteligentes y han añadido capas y capas de eventos secundarios: las pausas para café, los desafíos de derrape, las misiones en desventaja... Son "minijuegos" que se han visto en otros título dentro de las pruebas de licencia, pero que sean accesibles de forma independiente es todo un acierto. Hay veces que no apetece meterse tres horas en una competición, sino echar una carrera tonta.

Para regocijo de los fans, las pruebas de nivel son ahora más vertebrales en el juego que nunca y, aunque tengamos otras distracciones, son la prueba definitiva para poder seguir adelante. Son el muro con el que hay que pelearse si se quiere seguir jugando, y contra el que es más fácil luchar si se van comprando con cabeza piezas y mejoras para ir retocando sin parar los coches. Incluso si se opta por saltar online (tras conseguir la licencia A) y por completar los desafíos creados por los jugadores, o por uno mismo, el juego se muestra igual de completo. No nos ha dado demasiados problemas para conectar y jugar. No podemos entrar en profundidad en este aspecto por la falta de jugadores, pero esperemos que no tenga los problemas de su predecesor.

SIN CONEXIÓN
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

SIN MICROTRANSACCIONES: Esto de que los juegos que cuestan 60 euros lleven micropagos nos duele en el alma. Son opcionales, sí, ¿pero os podéis imaginar quiénes ganarán en las partidas online?

No hay ninguna gran revolución en *GT6*, y no sabemos hasta qué punto algo así sería posible en un juego que busca, simple y llanamente, imitar la conducción de deportivos. Los arcades tienen más opciones para sorprender, pero la simulación solo puede mejorar sus opciones, retocar sus físicas un poco y añadir pruebas periféricas que hagan más llevadero el largo trayecto de desbloqueos y licencias. En este sentido, *Gran Turismo 6* lo ha hecho todo bien, y hasta se ha permitido ser más accesible a nuevos jugadores. Es la combinación de cosas ya vistas y los retoques aquí y allá lo que hacen mejor a este juego, porque rompedor o nuevo no es que sea. Visto en perspectiva, es la culminación de un estilo de hacer juegos de coches, y en tanto a esto, es el mejor *Gran Turismo* hasta la fecha, con diferencia. De *GT5* no se podía decir esto tan claro.

Así que a falta de *DriveClub* o de *The Crew*, buenas son tortas.

VEREDICTO 8/10
OTRO PARAÍSO DE LA SIMULACIÓN

MUCHO COCHE

REPASAMOS LOS LOGROS Y LLANTOS DE LA SAGA DE POLYPHONY

GRAN TURISMO

Plataforma: **PlayStation**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **1998**



PARA ENTENDER el peso histórico del resto de la serie, vamos a recurrir a un único dato: *Gran Turismo* es el juego más vendido de todos los tiempos en PlayStation. Ni Cloud ni Kazuya ni Snake. Casi 11 millones de copias con las que Polyphony revolucionó el mundo virtual: 11 pistas, 3 licencias, 140 coches y el principio de una leyenda que ha terminado con... Yamauchi recibiendo una calle en Ronda. Ehm...

GRAN TURISMO 2

Plataforma: **PlayStation**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **1999**



LA SECUELA en PSOne se convirtió en el tercer título más vendido de la historia de la consola (el segundo, ya sí, amigos del pelopincho, es *FFVII*) con una apabullante demostración de fuerza. Cualquier otro habría añadido pequeñas iteraciones a la fórmula, pero Polyphony multiplicó el número de coches disponibles hasta los 650 vehículos, metiendo 27 pistas, entre ellas pruebas de rally que aún hoy se cuentan entre lo mejor de la serie.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Plataforma: **PS2**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2001**



A *GRAN Turismo 2000* se le fue la mano y se pasó de año. *A-Spec* llegaría en 2001 con 180 coches, debido al salto de plataformas, incluyendo por primera vez coches sin licencia: seis monoplazas históricos de Formula 1 que daban pistas con sus nombres en clave de sus orígenes. Eso sí, tenía 34 pistas. A día de hoy sigue siendo el más vendido de la serie (casi 15 millones de copias), una cifra casi imposible de repetir post PS2.

GRAN TURISMO 4

Plataforma: **PS2**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2005**



LA LEGENDARIA lentitud de Polyphony se confirmó con el hueco entre *GT3* y *GT4* (que tuvo su ración de *Prologues* y *Concepts* y de todo para que la gente no se olvidase de que existía). Pero ojo, al final todo ello implicó que aumentó su tamaño: 722 coches, 51 pistas y multitud de licencias, curiosidades y demás. Yamauchi lo tenía muy claro: más es más, casi siempre. Mientras, la competencia calentaba motores.

GRAN TURISMO PSP

Plataforma: **PSP**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2009**



TAMBIÉN CONOCIDO como *Gran Turismo 4 Mobile* o "el día que Yamauchi descubrió como crear UMDs con la materia de estrellas enanas blancas", porque todavía no podemos entender cómo pudo meter tal densidad de contenido en los ridículos UMDs: 833 coches, aunque un sistema de juego cerradísimo que obligaba a completar misiones antes de poder avanzar. Vendió más de 4 millones de copias.

GRAN TURISMO HD CONCEPT

Plataforma: **PS3**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2006**



EL DISCO más deseado por los completistas. *GT HD C* pretendía ser un *Gran Turismo iTunes* para PSN, un esqueleto sobre el que ir comprando vehículos, pistas y demás, mientras se mitigaba el mono de *Gran Turismo 5*. La cosa se canceló en 2007, sin que llegase a despegar realmente, pero no antes de que en Japón se distribuyese un limitadísimo número de copias de la demo con su caja y portada.

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Plataforma: **PS3**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2007**



EL CULEBRÓN Polyphony se extendía con este *Prologue*, con la promesa de que sus compradores serían recompensados cuando saliese la versión final (lo fueron) y la sospecha de que alguien no estaba sacando el látigo mientras *Forza* ponía juegazos en la calle (durante los peores años de PlayStation 3, para echar sal en la herida). Los sonyers formaron una pequeña religión en torno al futuro *5*.

GRAN TURISMO 5

Plataforma: **PS3**
Compañía: **Sony**
Desarrollador: **Polyphony**
Año: **2010**



EL SALVADOR llegó demasiado tarde para convertirse en el vendeconsolas que Sony habría querido para sus primeros años. Para 2010 PS3 ya se había recuperado de sus problemas y avanzaba hacia la gloria. Claro que nadie se iba a quejar de un juego con más de 1000 coches, 26 localizaciones, 71 pistas (más un editor) y licencias WRC, NASCAR y Super GT. Pero su fórmula de 1998 ya olía a naftalina.

TURN 10 AHOGA EL MOTOR DE SU SUPERCOCHE

Forza Motorsport 5

Abajo: "Conan del Volante, ¿cuál es el sentido de la vida?" "Coger un coche, pintarlo de fucsia y meterle una invocación a Khorne". ¡Y el mío ni siquiera está en el Top 100 de Horteras!

DETALLES
GÉNERO: Talleres Manolo
PLATAFORMA: Xbox One
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Turn 10
PRICE: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-16
ANÁLISIS ONLINE: Sí

El problema es que *Forza 4* era casi perfecto, y que *Forza Horizon* nos devolvió la libertad más allá de las pistas austeras. *Forza Motorsport 5* es un impresionante título de debut, un juego de carreras realistas como no hay otro (no en consola, al menos) y un espectáculo visual, a pesar de que no sea lo que nos prometieron en el E3 ni de lejos (público en 2D, unos dientes de sierra como para talar el Amazonas y un vacío general de contenido como sangrantes carencias). Es, ante todo, un juego para amantes del motor, para gente que adora las cuatro ruedas como nosotros los videojuegos, y a ellos van dirigidas algunas de sus mejoras, como el nuevo desgaste de neumáticos, la física mejorada y un nuevo sistema de suspensión.

Oh, y la gente de *Top Gear.* Jeremy Clarkson (los vídeos se subtitulan, no se doblan, gracias a Khorne) y compañía son capaces de convertir la presentación de cada serie en cariño por el motor, haciéndote sentir que esto es la vida real. Una ilusión que se desvanece por lo limitado de su presencia (presentaciones y unos pocos desafíos creados junto a Turn 10: el de Londres es flipante) y los lastres habituales de Forza entre cargas y malas decisiones de usabilidad. Los menús son irritantes y, aunque ciertas decisiones son bienvenidas (series abiertas de competición desde el principio), su ejecución es molesta (no puedes abandonar una hasta que no se carga la siguiente carrera). Al volante, todo sigue siendo Forza: el mejor simulador de carreras apto para el gran público. Aunque con un cambio importantísimo para los que tengan conexión online: el Drivatar.

Por un lado, la decisión de Turn 10 de emplear el mágico poder de la nube para llenar las carreras de corredores virtuales basados en gente real, es muy bienvenida (funciona: cada conductor es impredecible, y hasta he podido ver a mi Drivatar en acción con mi misma querencia por frenar a destiempo); pero por otro cada carrera ahora es un espectáculo de autos locos, donde el contacto cazurro y el conducir de oído están a la orden del día, quitándole un poquito de ese aura de profesionalidad y mandando al traste carreras desde la primera vuelta si activas los daños. Un locurón que en Turn 10 aceptaron: ahora no hay recompensas por mantener el coche intacto porque es casi imposible y te dan medalla de oro solo con el tercer puesto en muchas pruebas. Tampoco hay coches de regalo con alegría (porque hay pocos), ni esa sensación de avance cuando le metes horas y horas al juego... Para acabar con cinco vehículos (y sin mejorar). Algo deliberado cuando en cada menú el juego dedica y destaca el botón "Y" para que te gastes dinero en micropagos con el fin de desbloquear coches virtuales; te llena los concesionarios de coches inaccesibles con la etiqueta DLC (un momento, ¿el coche ya está en la tienda pero tengo que pagar por él? ¿En serio?) y te empuja a que compres a ciegas, porque lo de darse una vuelta para ver si te gusta el vehículo es algo del pasado. *Forza 5* se mueve a partes iguales entre las peores prácticas de los *free-2-play* y la sensación de juego precipitado y a medio hacer propia de un lanzamiento: 200 coches, 14 pistas, una miseria en comparación con los buenos tiempos de *Forza 4*, con ausencias sangrantes (¡Nürburgring!) que la aparición del circuito urbano de Praga o el impresionante recorrido alpino de Spa-Francorchamps apenas subsanan. La idea, Turn 10, era tener más, no perder de todo y luego ya si eso en casa saco la cartera, ¡otra vez!

LA ILUMINACIÓN DEL JUEGO ES EL APARTADO DONDE MÁS SE NOTA EL SALTO GENERACIONAL: LA LUZ EN EL PARABRISAS SE COMPORTA CON UN REALISMO ESCALOFRIANTE.

MEJOR QUE

GRID 2





PEOR QUE

FORZA 4 MOTORSPORT

Es cierto que cada circuito tiene un nivel de detalle asombroso, pero también que es más falso que una moneda de 3 euros. En mi primer recorrido por la pista de pruebas de *Top Gear* me pasé de frenada y elegí conducir el coche hacia una pila de neumáticos, esperando que tanta next-gen se aplicase a algo simple y obvio. ¡Ay!, error. La ristra de gomas demostraron la absorbencia de un ladrillo y su

APURANDO LA FRENADA

La degradación de los neumáticos sobre la pista es uno de los efectos más impresionantes de *Forza*, y en las carreras a varias vueltas se nota en el agarre (con todo en realista, al menos). Los nuevos circuitos también aportan una variedad necesaria, y los antiguos han sido rehechos desde cero para garantizar que en *Forza 5* no nos falten chicanes satánicas, curvas peraltadas donde machacarnos los ejes, y hasta baches en el impresionante circuito urbano de Praga. Entiendo que un nivel de minuciosidad tan bestia lleva su tiempo, pero pérdidas como Nürburgring o Montserrat duelen más cuando me imagino el potencial que podrían tener en este *Forza 5*. Menos mal que la generación es joven, porque la nueva base es buena, pero se ve a millas que es eso, una base.

FAQ

¿HAN CAMBIADO LAS MEJORAS DE LOS COCHES?
Con la nueva suspensión y sistema de neumáticos, los fanáticos del rendimiento van a flipar.

¿NECESITO COCHES PARA EL ONLINE?
Que no cunda el pánico, el juego te permite alquilar vehículos para la ocasión. Eso sí, despídete de la experiencia y la progresión con esta opción.

¿QUÉ MÁS HAY, APARTE DE CARRERAS DIRECTAS?
Desafíos de tráfico con cierto aroma ochobitero: pistas con decenas de coches tontos y varios competidores. Y las pruebas de *Top Gear*, que son de lo mejor del juego.

Abajo: El taller de pintura sigue siendo tanto mi parte favorita del juego como la más insufrible, y donde de verdad haría falta que demostrase que Kinect 2.0 es lo que dice ser. Pintar con el gamepad y no poder importar imágenes huele ya a naftalina.

Arriba: Aunque a *Forza 5* le lastra demasiado la reducción extrema de su catálogo de autos y pistas, cuenta con algunos supercarros ultraexclusivos como LaFerrari o el McClaren P1 (imagen del juego), entre bugas más del montón. ¿Quieres más? Pues a soltar euros.

misma consistencia. Yo quería ver neumáticos rodando y me topé con los límites de la inmersión. Pasa lo mismo con el cutrísimo público y otros cuantos detalles: mientras te mueves y solo piensas en los otros coches, *Forza 5* es una ilusión que funciona. Que funciona de fábula: el modelo de conducción es perfecto, y cada coche responde de manera única (es más, el mismo coche pide distintas conducciones dependiendo de cómo lo ajustes, incluso sin comprar piezas nuevas para él). La vibración de los gatillos y su resistencia proporcionan una respuesta física a nuestra conducción que no es satisfactoria, sino lo otro, lo siguiente de lo siguiente. Pero en el momento en el que quieres (bueno, querer no, pero conduzco fatal) interactuar con el escenario, nos topamos con el truco y la magia se disipa.

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

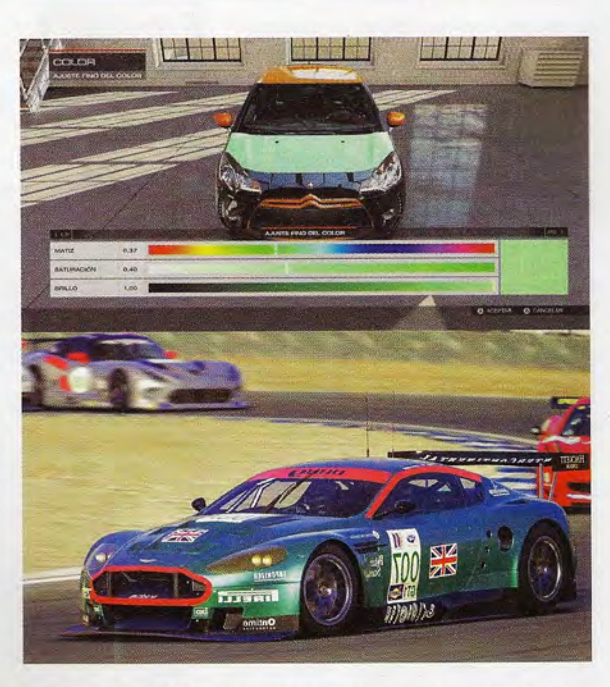
DRIVATAR: En Xbox, el Drivatar era una IA que corría por ti para ganar dinero mientras hacías la cena. Aquí te sustituye online.

GATILLOS HÁPTICOS: Pocas cosas nos han gustado más en One que la vibración y resistencia.

Forza 5 me recuerda demasiado al malogrado *Project Gotham Racing 3* con el que debutó 360: la búsqueda de la fascinación gráfica y su antítesis apresurada por ser el juego de coches que toda consola necesita para debutar se cargaban buena parte de los logros de su predecesor (*PGR2* es, fácilmente, uno de los mejores juegos de conducción de todos los tiempos). Me gustaría decir que *Forza 5* es el mejor *Forza* posible, pero es que sus dos antecesores (y *Horizon*, con su libre concepto de la juerga) se lo comen en todo menos en tres o cuatro detalles. Detalles que conforman casi todo el juego, cuando lo que esperábamos era *más*. No tener que elegir entre novedad o contenido.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 7/10
LAS PRISAS SOLO SON BUENAS EN LAS RECTAS



Arriba: El nivel de detalle de los coches es gloria pura siempre que, como a mí, te den más o menos igual los dientes de sierra. En redacción rechinaban los dientes con ellos.

ALEA JACTA EST

Ryse

Ryse es un juego tan sencillo y claro, que sacarle demasiados defectos puede provocar cierto complejo de abusón. El problema con *Ryse*, que como sabréis bien a estas alturas no ha tenido una brillante carrera crítica, está en la confianza de Microsoft en que Crytek facturaría un producto tan impecable visualmente aprovechando la potencia de la nueva generación que no tendría que preocuparse de nada más. Ni siquiera de que el juego sea un reciclado de un título originalmente concebido para Kinect, y que se note en ocasiones hasta extremos ridículos (de qué si no los risibles ataques a distancia con lanza o las soporíferas, casi cinemáticas de poco interactivas, escenas comandando una falange de soldados romanos). Quizás nos hemos dejado llevar por la experiencia de cambios de generación anteriores, donde el salto gráfico era tan monumental que podía cubrir otras cuestiones. Pero Xbox One y Playstation 4 aportan juegos solo sensiblemente más vistosos que sus precedentes, y hay que trabajar un poco más la parte mecánica, porque una cara muy expresiva (muchísimo, es cierto) ya no salva un juego.

Y en *Ryse* hay bastante que salvar, comenzando por un sistema de combate sumamente bobo a pesar de que se afianza en un precedente obvio y sólido: la lucha cuerpo a cuerpo de los *Arkham*. Pero donde en los juegos de Rocksteady las secuencias de combate son satisfactorias y profundísimas, hasta el punto de casi poder sostener el juego por sí solas, aquí son mediocres y técnicamente muy desaliñadas: personajes que salvan distancias enormes para golpear, retahílas de combos casi infalibles y que solucionan cualquier combate...

Ryse no es un juego deplorable, y desde luego Crytek sigue despuntando en el aspecto gráfico y en cierto aliento épico que inunda los niveles más multitudinarios. Por desgracia, no termina de encontrar un tono estable, y a dramas familiares que deben resultarnos emotivos y que espolean todo el periplo del protagonista se une un tramo final verbenero y robado a *Gladiator*. Si en algún momento el tono adquiere cierta gravedad, queda destrozado por unas ejecuciones en los combates de dibujo animado hiperviolento. No es de extrañar que el mejor nivel del juego sea uno que no pega ni con cola con el resto, la defensa de la ciudad de York, diseñado con el ojo puesto en clásicos de la aventura fantástica más que en el *peplum* realista que a veces quiere ser *Ryse*.

Nada de ello, por supuesto, importaría lo más mínimo con un sistema de combate pulido y menos repetitivo, pero no es el caso. Como demo de lo que está por venir, no está mal. Como juego de Kinect venido a más, llega por los pelos. Pero como aventura épica y emocionante, a *Ryse* le queda un largo camino por recorrer.

JOHN TONES

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox One
ORIGEN: Alemania
COMPAÑÍA: Microsoft Studios
DESARROLLADOR: Crytek
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

Abajo: Con todas sus múltiples posibilidades en cuanto a número de enemigos y circunstancias, el sistema de lucha es bastante plano y lo dominarás en un rato.



LA HUELLA

QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

LA ÉPICA VISUAL: No hay ninguna duda de que, a estas alturas, Crytek es muy capaz de dotar de un empaque gráfico considerable a los juegos. Aquí, lo adorna con cierta épica macabra notable.

MEJOR QUE

300: MARCH TO GLORY





PEOR QUE

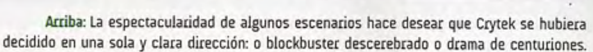
SPARTAN: TOTAL WARRIOR

VEREDICTO 6/10

UNA GOLOSINA VISUAL QUE COJEA EN LOS COMBATES







Arriba: La espectacularidad de algunos escenarios hace desear que Crytek se hubiera decidido en una sola y clara dirección: o blockbuster descerebrado o drama de centuriones.

EL ANGOLAZO DE EA TIBURON

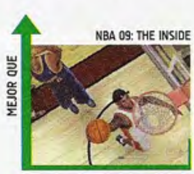
NBA Live 14

AL DETALLE

GÉNERO: Pachanga coja
PLATAFORMA: Xbox ONE
OTRAS PLATAFORMAS: PS4
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA Tiburon
PRECO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ON-LINE: SÍ

MEJOR QUE

NBA 09: THE INSIDE



PEOR QUE



NBA LIVE 10

EA estaba desesperada por devolver a la cancha a *NBA Live* tras varios años seguidos plagados de desastres, barbecho o, simplemente, no llegar a tiempo. Y pagando la licencia religiosamente. Pero parecía que con la llegada del motor Ignite y tres larguísimos años en desarrollo podrían plantar cara a *NBA 2K*. No contaban con que el título de 2K Sports se ultravitaminase cual Super Ratón para su debut generacional ni, supongo, con que el resultado final fuese un *Live* inferior hasta a los últimos títulos de la franquicia.

El desastre es total: la apariencia gráfica de los jugadores huele en demasiadas ocasiones al hardware de los últimos 7 años; la inteligencia artificial no sabe jugar al baloncesto y, para colmo, el producto está plagado de todo tipo de bugs y carencias. Desde jugadores que no reaccionan a nuestras órdenes hasta animaciones tan prefijadas que el juego distorsiona sus acontecimientos para encajarlas como puede. Es una lástima, esperábamos algo digno, una base con la que ir plantando cara al rival por el bien de todos. Pero no, parece que bastante han tenido con llegar al mercado.

En la parte positiva, *Live* presenta una apabullante selección de modos de juego, que nos permiten desde repasar los mejores momentos de la NBA hasta adentrarnos en el coleccionismo loco del Ultimate Team. Y un modo Estrella Emergente donde creamos a nuestro propio jugador, que es lo más atractivo del juego. Pero por vicio, la IA es tan cochambrosa que mientras en NBA 2K14 hay que sudar para conseguir minutos, aquí ya podemos ser MVP desde el partido de debut. Es tan fácil jugar de palomero que parece que han contratado a Iturriaga de asesor deportivo. Aun así, existe cierta satisfacción en esa irrealidad propia de los Live del siglo pasado en la que podemos ponernos ciegos a encestar con un mindundi sin evolucionar. En Tierra-Live, ese mundo paralelo, hasta nuestra peor creación está predestinada a ser Jordan. Y da cierto gustico arcade, que no de simulación.

LA HUELLA

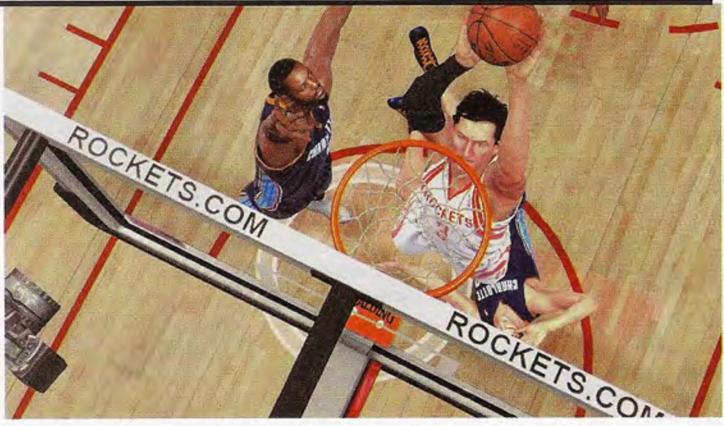
LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

DRIBBLING: Las superestrellas -y nuestro jugador, con el tiempo- son capaces de manejar la bola a su antojo con el stick derecho, con un sistema de combos rompetobillos con potencial futuro.

En los partidos completos, sin embargo, la frustración está a la orden del día: el juego posicional no existe, y la defensa depende más de la suerte que de hacer las cosas bien. Todo se reduce a un rifirrafe de canastas con tanteos absurdos (por lo alto o por lo bajo) y la sensación de que no tenemos el control sobre nada de lo que sucede en la cancha, por causas ajenas a nosotros.

La buena noticia es que han vuelto, al menos, y que hay un par de buenas ideas debajo de este descarrilamiento (el manejo del balón en manos del jugador, por ejemplo, tiene potencial para superar al rival 2K en un futuro). Pero queda un largo camino por recorrer hasta ser un juego mínimamente aceptable. En su estado actual, *NBA Live 14* solo es apto para gente que no sepa qué es el baloncesto.

JAVI SÁNCHEZ



Arriba: Las repeticiones permiten disfrutar de los buenos momentos (que los hay) con un nivel de detalle medianamente generoso. La red, por cierto, está muy bien, mejor que en 2K. **Abajo:** Octavius Luthor, el mayor chupón del universo. Lanza 60 tiros, falla 40 y nadie le sienta. Ay.





Arriba: Los estadios de NBA Live 14 nos han dejado fríos. No entendemos que con lo currados que están Madden y FIFA aquí tengamos una presentación tan... neutra (siendo generosos). Los pobres jugadores atraviesan, además, una crisis de identidad, como el pobre Harden.

VEREDICTO 4/10
UNA PEDRADA QUE NO ROZA NI EL TABLERO.

MORTAL KOMBAT Y STREET FIGHTER LO ESTABAN ESPERANDO

Killer Instinct

DETALLES

FORMATO: Xbox One
ORIGEN: Estados Unidos
COMPAÑÍA: Microsoft Studios
DESARROLLADOR: Double Helix
PRECIO: F2P (19,99 € completo)
LANZAMIENTO: Ya la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: Sí

MEJOR QUE

INJUSTICE: GODS AMONG...





PEOR QUE

SUPER STREET FIGHTER IV

Solo recordamos un pseudo-estreno de un sistema apoyado en un juego de lucha, el de Super Nintendo con Street Fighter II. ¿Tendrá el mismo efecto Killer Instinct en Xbox One? El nivel de escepticismo estaba al máximo: paso de las 2D a las 3D, desarrollado por una compañía que no tenía nada que ver con Rare, estreno del género en una nueva generación de consolas, free to play... Y tras dos o tres combates, confiamos plenamente en Double Helix para hacer el juego que quiera, por sagrada que sea la saga a la que pertenezca. *Killer Instinct* nos ha encantado.

Todo hay que decirlo: la voz del comentarista y el sutil remix de la banda sonora del *Killer Instinct* original ya nos tenían casi convencidos incluso antes de comenzar un solo combate... Pero pongámonos profesionales y serios. Tras una amplia experiencia en el género de la lucha y tras haberle dado muchas horas a las anteriores entregas de *Killer Instinct*, la creación de Double Helix nos parece un sucesor más que digno de la saga creada por Rare. Y por obvio que resulte el regreso de la saga, tras el éxito de los nuevos *Mortal Kombat* y *Street Fighter*, y el esperado éxito entre los aficionados a la lucha, hay que admitir que el nuevo *Killer Instinct* es un beat'em-up bien hecho, muy equilibrado, jugable y original (todo lo original que puede serlo dentro del género, claro está).

Double Helix ha recuperado la base jugable del *Killer Instinct* original y ha "normalizado" técnicas como la del ya mítico Combo Breaker y movimientos como muchos de los de Jago, que en el primer KI terminaban de forma antinatural con el stick en diagonal. Los controles siguen siendo similares a los de *Street Fighter*, con seis ataques diferentes pero junto a una mecánica bastante compleja y variada, con una selección de personajes muy diferentes, encontramos lo que realmente convirtió a la saga en una de las grandes del género en los 90: su original sistema de combos.



Arriba: Jago sigue siendo el Ryu/Ken de la saga *Killer Instinct*. Por suerte ahora ninguno de sus ataques acaba en diagonal.

Abajo: Todos los personajes pueden potenciar cualquiera de sus movimientos especiales; bastará con tener energía especial y pulsar dos botones al ejecutar un determinado movimiento. El efecto visual es espectacular y la posibilidad de realizar en medio de un combo aporta mucha variedad.



FAQ

¿HAY AGARRES?
No es como la primera entrega de la saga. Todos los personajes tienen agarres y Thunder los tiene especiales.

¿CÓMO HAGO COMBOS?
La técnica es prácticamente idéntica a la de los primeros *Killer Instinct*; tiene su complejidad, pero el juego incluye un completísimo tutorial que lo hace fácil.

¿FREE TO PLAY?
Podrás descargarlo de forma gratuita y jugar con un único luchador; cada luchador extra te costará 4,99 € si no te haces con la versión completa.

Abajo: Si te fijas, en la parte inferior de la pantalla verás una leyenda con los controles de "moviola". Podrás ver las repeticiones de todos tus combates en cada sesión de juego y aprender de tus errores y del oponente.



C-C-C-C-COMBO BREAKER!

El contrapunto a la posibilidad de crear inmensos combos con los que castigar a nuestro oponente es el espectacular Combo Breaker. En los primeros *Killer Instinct* cada personaje ejecutaba el Combo Breaker de un modo diferente, pero Double Helix nos ha puesto las cosas más fáciles: para realizarlo bastará con pulsar puño+patada, pero con el mismo nivel de fuerza con el que nos está atacando el oponente. De este modo, podremos romper el combo si conocemos bien los movimientos del personaje enemigo... o si tenemos suerte, claro. Si nos equivocamos, aparecerá una X sobre nuestra cabeza de dos colores diferentes, indicándonos si hemos fallado en el timing o en la fuerza del ataque.

SU ORIGINAL SISTEMA DE COMBOS SIGUE SIENDO LA BASE DE LA JUGABILIDAD DE KI, QUE PROMETE HORAS DE DIVERSIÓN EN XBOX LIVE

Cada uno de los seis personajes disponibles (en la versión completa, más adelante aclararemos este detalle), dispone de movimientos para arrancar un combo (opener), técnicas para alargarlo de forma automática o "manual" (linker) y diferentes formas para terminar el combo haciendo el máximo daño posible (finisher). El límite lo pondrá la imaginación del jugador... y una nueva barra que aparece al comenzar cada combo, y que nos indica hasta dónde podremos llegar, eliminando así abusos online y combos infinitos. Como hemos mencionado, ahora los Combo Breaker se hacen del mismo modo con todos los personajes: pulsando puño+patada con la misma fuerza con la que el oponente está atacando en ese momento; si no lo hacemos correctamente, quedaremos totalmente expuestos al combo y no podremos frenarlo.

Y como el género ha evolucionado de forma considerable y difícilmente la jugabilidad de *Killer Instinct* podría destacar tan solo a través de sus combos, Double Helix ha incluido otras interesantes posibilidades, como la de potenciar todos los movimientos especiales (válido también en los finishers), o cargar el personaje durante unos segundos para hacer más daño al oponente. Claro está, también podremos defendernos en un primer momento con técnicas "básicas" del género: comenzar combos con ataques en salto, cancelar movimientos normales con especiales, utilizar rutinas de proyectiles y "anti-aéreos" para anular al oponente... Pero hasta que no controlemos el sistema de combos nos resultará complicado ganar varios combates seguidos en Xbox Live. Quizá el detalle más destacable de esta nueva entrega, posiblemente porque antes no era una norma, es la inclusión de un completísimo tutorial capaz de hacer entender el funcionamiento de cualquier beat'em-up moderno al luchador más novato.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO AL JUEGO

COMBOS: Aunque la técnica ya estaba inventada, Rare creó un sistema de combos complejo, original y que ningún otro título exploró del mismo modo. Double Helix ha respetado y mejorado la técnica.

Y ahora entramos en el terreno escabroso del precio, las políticas free to play, y de constante actualización aplicadas por Double Helix a la nueva entrega de *Killer Instinct*. Podremos descargar el juego de forma totalmente gratuita, siempre y cuando queramos jugar únicamente con un personaje (que irá rotando entre los seis disponibles inicialmente); si queremos añadir luchadores a nuestro juego, cada uno nos costará 4,99 €. Por otro lado, podremos adquirir un pack llamado Combo Breaker Pack con todos los personajes iniciales disponibles o de inminente aparición por 19,99 €: Chief Thunder, Jago, Sabrewulf, Orchid, Glacius y la nueva incorporación, Sadira; Fulgore y Spinal también estarían incluidos y supuestamente llegarían a Xbox Live antes de final de año. Si somos auténticos fans de la saga, podemos hacernos con la Ultra Edition, que junto a lo ya mencionado incluye la versión recreativa del primer *Killer Instinct* por 39,99 euros o, directamente, reservar (exclusivamente a través de Microsoft Store) la edición física del juego junto con un libro para coleccionar pins de los personajes creado por Penny Arcade por 59,99 dólares (43,74 euros).

El juego está en constante evolución y, aunque la oferta free to play es de lo más suculenta, Double Helix aún tiene que lanzar su modo historia (únicamente podremos jugar combates aislados, offline u online, contra la CPU u otro jugador) y otros personajes. Misteriosamente, los desarrolladores han dado más importancia a la posibilidad de personalizar el aspecto de los luchadores que al modo historia, pero confiamos en que este nuevo *Killer Instinct*, digno sucesor de la saga, crezca hasta convertirse en un título completo.

DOC



VEREDICTO 7/10
TRIUNFAL REGRESO A FALTA DE ALGUNOS ELEMENTOS



YO LO QUE DIGA PETA

Zoo Tycoon

Arriba: En el universo de Zoo Tycoon, los animales disfrutan con mejoras específicas. Al antílope, por ejemplo, le flipa soltar coces a esta suerte de pincho moruno gigante. Pero conocemos humanos que disfrutan del pilates, así que...

La tigresa Carol está preñada. Es una noticia magnífica indicada por una notificación en la esquina superior izquierda de la pantalla. 'Seguro que esto atrae a más pardillos', pensamos en pleno modo "pesetor", imaginando nuestro zoológico rebosando de personitas con dinero. Siguiente notificación: 'Los chimpancés están lanzando caca por todas partes, puede que quieras intervenir', o algo así. En fin, que toca volver a currar.

Zoo Tycoon exige tanto la gestión administrativa de una atracción pública como que no se te caigan los anillos por tener que enfangarte hasta en el último detalle de mantenimiento para que todo funcione como un reloj. Así que, aunque pretendas dedicar todo tu tiempo a edificios de investigación, campañas de publicidad, o al ajuste de las tarifas de cada instalación de pago (nosotros aplicamos la escuela austríaca: 'que no les quede ni para pipas'), siempre hay tareas más triviales por hacer, desde suministrar perritos al restaurante de comida rápida hasta reparar las duchas de los elefantes o, simplemente, asegurarse de que las papeleras se recojan. El resultado final es un Sim ligerito, pero con un toque personal.

El juego gravita estéticamente hacia lo cuqui, aspecto potenciado por la capacidad de poder pasear por el recinto e interactuar con los visitantes a nuestro antojo (saluda con la manita a Kinect y te devolverán el saludo: ¡son educados y sociables, no son seres humanos!), o recorrer en buggy las instalaciones, pero sin poder atropellar a nadie. Incluso podemos jugar a San Francisco de Asís con los animalitos a los que tenemos enjaulados para forrarnos.

Es sorprendente lo bien que responde Kinect en este título. Podemos definir hasta tres interactuaciones gestuales en cada recinto: desde usar una manguera para lavar a los animales de mayor tamaño, hasta alimentar a los elefantes con fruta que cogerán de nuestra propia mano. También podemos hacerles muecas y carantoñas a los monetes para que las imiten.

Será que Kinect no encierra secretos para Frontier Developments, que ya nos dejaron uno de los títulos con mejor respuesta en su versión anterior: *Kinectimals*. *Zoo Tycoon* va un paso más allá, intentando reconciliar el aspecto de acariciar peluches que respiran con los despiadados manejos objetivistas

DETALLES

GÉNERO: Sim bajo en calorías
PLATAFORMA: Xbox One
PAÍS: Reino Unido
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Frontier Developments
PRECIO: 64,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-4
ANÁLISIS ONLINE: No

LA PREOCUPANTE AUSENCIA DE DIFICULTAD O DESAFÍO AL JUGADOR JUEGAN EN CONTRA DE LA LONGEVIDAD DEL TÍTULO

FAQ

¿CUÁL ES TU ANIMAL FAVORITO?

El omitorrinco. Pero si lo hay en Xbox One, no lo he visto.

¿PUEDES HACERLES PERRERÍAS?

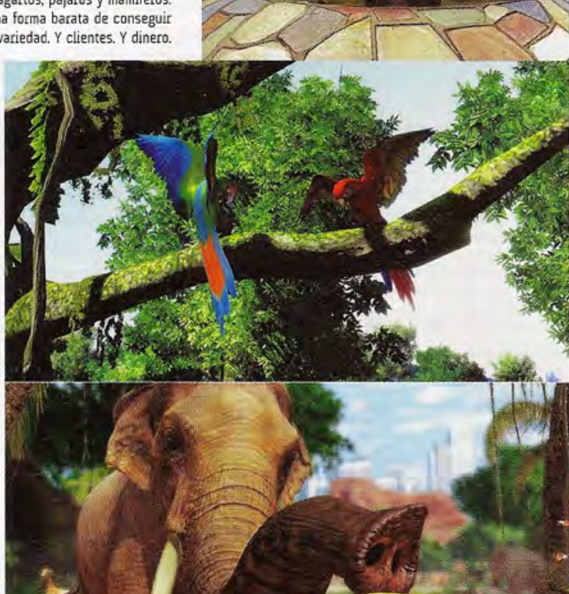
Si no nos dejan ni atropellar a los débiles humanos...

¿NI UN POQUITO?

Mira, incluso cuando les dejas morirse de hambre, viene un helicóptero y se los lleva a un zoo mejor. Que dicho así suena al cielo de los perros, pero no.



Izquierda: La forma más fácil de gestionar nuestro emporio, desde donde podremos construir y desplazar velozmente a nuestro personaje.



Derecha: El modelado de los animales es increíble, con un diseño a medio camino entre el fotorrealismo y la caricatura.

Debajo: Además de los grandes recintos, hay terrarios para los animales más pequeños, como lagartos, pájaros y mamíferos. Una forma barata de conseguir variedad. Y clientes. Y dinero.

de un magnate de la explotación animal. El resultado de la mezcla es satisfactorio, aunque a costa de sacrificar la parte de simulación y gestión (considerando a qué público se dirige no nos extraña mucho).

Aparte de nuestra vista en tercera persona para cuando recorremos el zoo, la mayor parte de nuestra partida transcurrirá en un modo más alejado, donde podremos ver (e intervenir) todo nuestro emporio del tirón. Un modo estándar para cualquier estrategia en el que podremos colocar nuestros edificios mientras el juego se encarga de construir las carreteras por nosotros, quizás la mayor pérdida en un género donde tirar calzada siempre ha sido esencial. Tampoco podemos delinear nuestros edificios, con lo que la sensación final es de esos puzles de madera en los que solo hay una solución posible: mi zoo y el tuyo se parecerán mucho. Sensación de ser tú el animal enjaulado en los modos libre y de desafío, donde deberían exprimirse nuestras meninges de potentado de la naturaleza cautiva, pero que nos dejan un regusto amargo. El último modo, Campaña, al menos nos conduce por misiones específicas en las que la homogeneidad del parque pasa a segundo plano.

Tampoco es grave: hay contenido como para que su público objetivo le saque horas y horas si quiere, pero la casi total ausencia de dificultad y el desafío nulo a nuestras habilidades hará que el cansancio llegue primero. No se nos va de la cabeza que 360 se abrió con un pepinazo de Rare, un Viva Piñata! que no tenía miedo de tratar a los niños y al público familiar como seres capaces de experimentar y aprender. Aquí Frontier trata a los jugadores como entes mayormente pasivos, centrando todos sus esfuerzos en que recorran un paraje exquisitamente decidido... Por los propios desarrolladores. Esto es lo contrario al amor en los tiempos del *Minecraft*, vaya. Al final, lo cuqui no puede sostener un armazón donde nuestras mayores preocupaciones sean limpiar caca de mono y ajustar finanzas. Para rematar, solo hay un puñado de especies disponibles para nuestro zoológico (aunque con varias razas y variantes), lo que implica que una vez subamos unos cuantos niveles ya no nos quedará nada nuevo por ver.

Incluso los desafíos periódicos, en los que la adrenalina del cronómetro salta ante cuentas atrás cada vez más reducidas, pronto empiezan a repetirse. Peor: la penalización por ignorarlos es mínima y su diseño no equilibra recompensa y castigo a medio plazo: si tengo un Rey León que es una fuente de público, ¿para qué voy a devolverlo a África a cambio de un único pago de Benefactor X?

Al final, no nos queda claro a quién va dirigido *Zoo Tycoon*, porque se queda como Bunbury: entre dos tierras. Por un lado está la función Kinect-niñera, con los componentes de Kinectimals pensados para los muy pequeños. Pero, por otro, la introducción de tareas de simulación, por ligeras y huecas que sean, supera esa franja de edad necesariamente, dejando al resto de la pirámide jugadora insatisfecha por su cobardía. Y es una lástima, porque hay buenas ideas detrás de *Zoo Tycoon*, pero las castra esa manía de los últimos años de pensar que las familias son tontas. Un niño no se va a frustrar, traumatizarse y subirse a un campanario con un rifle dos décadas porque su zoo no marche bien, Frontier. Pero sí es muy probable que se aburra ante lo que ofrecéis y pruebe *Skylanders* en su lugar.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

¡Es kinéctico!: Ver cómo los animales imitan nuestras expresiones faciales y que el sensor recoge nuestros gestos sin problemas a la hora de interactuar con los animales, es gloria. Aquí Kinect sí ofrece lo prometido.

SALVAD A LOS ANIMALES

Frontier Developments y Microsoft tienen un plan para que mantengas el interés en el juego y que, al mismo tiempo, tus esfuerzos en *Zoo Tycoon* tengan un impacto en la conservación de las especies del mundo real. La idea es que los desafíos para la comunidad pedirán unas metas y, si se cumplen, Microsoft donará dinero a la ONG o el zoológico que toque. Esperamos por su propio bien que esos desafíos tengan requisitos mínimos, porque de lo contrario ya vemos los titulares de "Xbox One niega dinero a las pobres ballenas".



VEREDICTO 6/10

"OOOH, QUÉ MONO" DURANTE UNAS HORAS. Y YA



VIEJA ESCUELA PARA LA NUEVA GENERACIÓN

Knack

Knack habría sido un título de lanzamiento de éxito hace 20 años. La industria, sin embargo, ha cambiado mucho y ahora no se entiende por qué Sony ha tirado de valentía para estrenar su consola con él. *Knack*, escrito y dirigido por Mark Cerny, es un plataformas muy clásico, algo lógico pues Cerny trabajó en *Sonic The Hedgehog*, *Crash Bandicoot* o *Spyro*. Lo viejuno se ve rápido, pues, tanto como sus abundantes defectos.

Knack es un ser compuesto de reliquias y creado en una sociedad futurista tras años de investigación que puede absorber piedras y otras reliquias para crecer de tamaño y fuerza. Es un concepto interesante y con mucho potencial, pero desaprovechado. También puede saltar, lanzar puñetazos, hacer un ataque especial si se recolectan ítems específicos y, lo más importante, esquivar en cualquier dirección con el stick derecho. Este simplísimo esquema se mantiene durante todo el juego y nunca hace uso real de las novedades del DualShock 4, lo cual nos extraña bastante.

Para un juego con un look tan infantil, *Knack* es increíblemente difícil. Da igual lo grande o pequeño que seas, dos golpes pueden matarte. Cualquier enemigo es una gran amenaza y hay que ir con la precaución al nivel de *Dark Souls*. Esquivar en el momento adecuado es esencial y hay que aprenderse las animaciones de los enemigos para hacerlo bien. Los checkpoints tampoco abundan, de modo que morir supone muchas veces, repetir un largo trayecto. Es algo muy frustrante, sobre todo cuando enemigos que no ves por culpa de la cámara te matan de un flechazo.

Cogerle el truco y aprender a acabar con grandes enemigos es entretenido, pero la falta de variedad echa todo lo demás por tierra. La jugabilidad evoluciona tan poco que lo que aprendes en los primeros 30 minutos es lo que sigues haciendo al final. Así que, quitando los gráficos, este título bien podría ser de PS2. No hay nada novedoso y termina pareciendo un *God Of War* venido a menos.

El diseño de niveles también es repetido hasta la náusea: mismos patrones, mismos espacios abiertos con enemigos y mismos caminos hasta la próxima batalla. Cambiará el escenario, pero no la estructura. Los cambios de elementos, como cuando Knack absorbe madera o hielo o se vuelve invisible para atravesar unos láseres, nunca se aprovechan para variar en algo. Luego, que el bicho crezca o empequeñezca depende siempre del juego y nunca se te permite ser grande rápidamente. E incluso si eres así, los enemigos también crecen para seguir poniéndolo difícil. Los controles tampoco varían y Knack no se ralentiza mucho por ser más pesado ni grande. Ser enorme y no sentirse como tal es una porquería.

Por último, *Knack* tampoco es demasiado bonito. Comparado con su hermano de lanzamiento, *Killzone*, no tiene nada que no pudiera hacerse en una PS3. Las ralentizaciones ocasionales cuando muchas partes de Knack revolotean sobre él no ayudan tampoco y son pura fachada.

Que la historia sea algo infantil nos da algo igual porque es una cuestión de audiencias. Su visión del bien y el mal es de dibujos animados y está claramente enfocada a niños, pero su dificultad y su escaso atractivo jugable nos hacen preguntarnos si realmente tiene un público. *Knack*, como decíamos, habría estado bien hace 20 años porque su jugabilidad es de aquella época. Es divertido alguna vez, pero es más frustrante que otra cosa. Esto no es lo que consideramos nueva generación, ni mucho menos.a

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

SUBIR DE NIVEL: Los niveles de *Knack* no son repetitivos, no, son lo siguiente. Si los entornos, los enemigos y las situaciones variaran un poco, estaríamos hablando de un juego muy diferente.

AL DETALLE

GÉNERO: Ni fu, ni fa
FORMATO: PS4
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Sony
DESARROLLADOR: Sony
PRECIO: 59,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

BETTER THAN — SONIC UNLEASHED



WORSE THAN — CRASH BANDICOOT

VEREDICTO 5/10

CUALQUIER TIEMPO PASADO NO SIEMPRE FUE MEJOR





Abajo: La dificultad en *Knack* es muy alta, algo que no le ayudará a ganarse al público infantil y que, más que un guiño para los hardcore, es una forma de camuflar su repetitiva mecánica.

Y AHORA, LA NUEVA GENERACIÓN

Battlefield 4

AL DETALLE
FORMATO: PC, PS4, XBO, 360, PS3
ORIGEN: Noruega
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: DICE
PRECIO: 69,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-64

El mes pasado hablamos en profundidad de *Battlefield 4* y dijimos muy clarito que era la mejor elección entre los shooters de este año, pero nos dejamos una cosa: su versión para la nueva generación de consolas. Internet se volvió loco cuando se hizo público que PS4 iba a mover el juego a 900p pero que Xbox One lo haría a 720p. ¿Qué supone esto? Nada. No solo hay que tener el ojo muy entrenado para ver las diferencias en este caso sino que, en el fondo, la resolución del juego es lo que menos importa. Por fortuna, ambas versiones comparten algo clave: funcionan a 60 frames por segundo. Y eso sí se aprecia cuando saltas desde PS3 o 360.

Pocos elementos marcan la diferencia entre el resto de las versiones y esta. Si eres de los que dan mucha importancia a los gráficos, evidentemente, estarás encantado de poder jugarlo con texturas, fluidez y distancias de dibujado superiores. Ciertamente, la versión para anteriores consolas no era todo lo estable que debiera, pero en la versión de nueva generación no hay un solo problema. Otra cosa es si realmente esto es un juego que saque chicha del nuevo hardware.

La comparación con *Killzone: Shadow Fall* es nefasta, para ambos: el juego de Guerrilla es muy inferior en lo jugable, pero su calidad gráfica hace palidecer el trabajo de DICE. Aun así, comparado con el resto de los juegos a medio camino entre ambas generaciones, no cabe la menor duda de que este es uno de los que mejor se ven. La diferencia en lo gráfico se nota más, pues, en la fluidez del juego y en lo mucho que se beneficia de ello el multijugador, que también tiene un añadido para estas versiones. El número de jugadores se ha aumentado hasta la cifra del PC: 64 simultáneos. Los fanáticos de nVidia o Gabe Newell pueden estar tranquilos, sin embargo: pese a que el juego se mueve a la misma tasa de frames y tiene los mismos jugadores online, sigue estando muy lejos de la versión de PC, que obviamente sigue siendo la mejor. Eso no quita que acercar al salón sensaciones propias de compatibles sea un gustazo.

Battlefield 4 es el mejor shooter bélico del año. Y no solo lo es porque tenga mejores gráficos en las nuevas consolas que en las antiguas. Lo es por sus modos multijugador, su ritmo pausado, pero dinámico y variado, la escala de las batallas y las geniales historias que se pueden generar jugando con otros amigos. Si vives con un grupo de amigos tan bien situado y tan majara como para comprarse una nueva consola y ponerse a jugar al *Battlefield* en ella contigo, poco importa que la versión de Xbox One sea algo inferior. Esto es un caso muy improbable. Ojalá hubieran habilitado multijugador compartido entre consolas de la misma marca...

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 9/10
EL JUEGO CROSS-GEN QUE MEJOR SE VE EN LA NEXT-GEN

LA HUELLA
LO QUE HACE ÚNICO ESTE JUEGO

TASA DE FRAMES: Puede que gráficamente sea superior a la versión de consolas, pero si algo tiene de estupendo y diferenciador esta versión del juego es que va a 60 fps. Y eso se nota más que los 720p.

MEJOR QUE: BATTLEFIELD 3
PEOR QUE: BATTLEFIELD BAD COMPANY 2





Arriba: Lo de que poder devolver la puñalada al enemigo si te pilla de frente me sigue pareciendo lo mejorcito del multijugador de este juego. **Abajo:** La versión de Xbox no tiene el mejor aliasing del mundo.



Arriba: El efecto de movimiento quizá es algo excesivo, pero sienta genial a las explosiones. Otra cosa no, pero Michael Bay estaría orgulloso de las obscenidades que puede enseñar este juego si se juntan un tanque y un bazooka.

CALL OF DUTY HA VIVIDO EN ESTA GENERACIÓN Y MORIRÁ CON ELLA

Call Of Duty: Ghosts

Los *Call of Duty* son buenos en lo peor. Solo cuando el mundo (ejem, EEUU) sucumbe bajo el ataque de un enemigo sin rostro (pero con acento ruso) que nos supera en recursos y fuerza, Infinity Ward consigue sacar unos escenarios y mundos interesantes. No es de extrañar, pues, que hayan exacerbado la idea con *Ghosts* pese a no haber mejora alguna en los ritmos, la variedad o la innovación. Todo empieza en un pueblo destruido por un ataque orbital con láser (sí, en un *COD*) que te obliga a huir entre cascotes para pasar luego a jugar a *Gravity*, solo que con tiroteos espaciales y sin la Bullock. Está bien esto, ojo, porque parte de lo único que le quedaba por conquistar al juego, el espacio, y continúa luego con otro mundo sin explorar: el mar. Así que eso, bien.

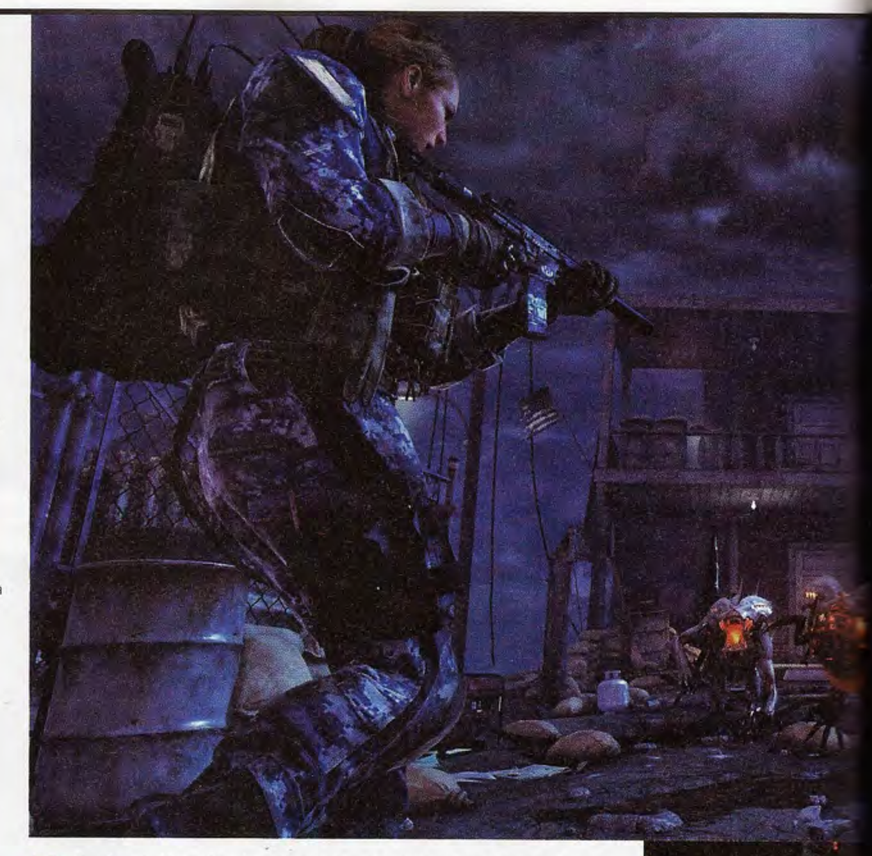
Pero esta desesperada búsqueda de nuevos escenarios habla mucho de lo que le cuesta hacer algo nuevo al estudio y de lo atrancados que están con la fórmula de siempre. Tal como pasa con el resto de la saga, *Ghosts* es una galería de tiro para tontos aderezada con muchas explosiones, intentos lamentables de crear conexiones emocionales y un perro que mata soldados que no saben usar su pistola. *Black Ops II* tenía un trasfondo de ci-fi y alguna novedad que podía reforzar la saga, de modo que *Ghosts* resulta muy decepcionante, sobre todo pensando que es el primer *COD* next-gen. Aunque, al menos en la versión de Xbox One, eso es algo relativo...

Lo terriblemente predecible que resulta el juego durante sus seis horas de campaña no evita que sea algo entretenido en dificultades altas ya que los cimientos son buenos. Los tiroteos son muy fluidos, los sticks responden como uno querría y el sonido de cualquier muerte y arma disparando sigue siendo reconfortante. No tenemos queja en su jugabilidad porque no arriesga ni un poquito, pero a la vez esto es una pena y evidencia su falta de ambición.

El multijugador quizá sí es más progresista. El sistema de perks ha sido modificado, otorgando a cada uno de ellos un atributo y permitiendo emplear puntos para mejorar cada clase. No es algo revolucionario, pero consigue algo de libertad sin generar

AL DETALLE

GÉNERO: Shooter estándar
FORMATO: Xbox One, PS4, PC, 360, PS3
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Activision
DESARROLLADOR: Infinity Ward
PRECIO: 69,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2 (1-18 online)



Arriba: El modo extinción es el sustituto de Spec Ops y es lo único por lo que seguimos jugando a este juego. **Derecha:** Uno de los momentos más interesantes de la campaña es el descenso vertical por un edificio, no solo porque el tiroteo posterior es el mejor de todo el juego sino porque las vistas son impresionantes.



MODO EXTINCIÓN

Mientras que Treyarch ha visto cómo su modo zombies crecía y crecía en cada nuevo juego hasta el punto de que tuvieran una comunidad propia al margen del caos multijugador de los *COD*, el modo Spec Ops de Infinity Ward nunca gustó del todo. Su modo extinción va a cambiar eso poniendo a cuatro compañeros a luchar contra hordas de aliens y demostrando que sí pueden echarle algo de imaginación. Su mecánica se parece a la de *Pay Day*, pudiendo taladrar en colmenas de enemigos o seleccionando diferentes clases de munición, mejoras o armamento para el equipo. Solo hay un mapa (podemos imaginarnos los que llegarán por DLC de pago), pero el desafío y la variedad de situaciones es, aún así, suficiente como para ver un atisbo de futuro a este modo.







FAQ

¿CUÁNTO SE TARDA EN COMPLETAR EL MODO CAMPAÑA?
Apenas seis horas en difícil, menos si mantienes fresco el ritmo de otros juegos. Puede parecer poco, pero entra dentro de lo normal en la saga.

¿ES MUY DIFÍCIL EN MODO VETERANO?
Está a la par con *Modern Warfare 3*. Quizá sea más simple, pero solo porque los enemigos no te empapan con granadas todo el rato.

¿ALGÚN SECRETO QUE MEREZCA LA PENA ENCONTRAR?
Hay un montón de coleccionables que van desbloqueando antecedentes del juego, como ocurría en *Black Ops*. No es gran cosa, no.

desequilibrios obvios pues incluso un francotirador puro tendrá algunas limitaciones. Es una buena forma de premiar a quienes experimentan y echan horas y horas al juego.

Lo más importante quizá es que Infinity Ward ha repasado en conjunto el multijugador. Las animaciones por ataques cuerpo a cuerpo son más lentas, lo que las hace más arriesgadas que nunca. El quickscoping ha sido eliminado por completo y las rachas de muerte premian con bonus en lugar de con ataques en masa que destrozan el equilibrio de las partidas. No hay mucho de lo que quejarse en cuanto a mecánica bruta y aplaudimos a Infinity Ward por haber escuchado las quejas de los jugadores no profesionales para refinar el componente más importante del título.

MULTIJUGADOR
JUGANDO CONECTADO

BLITZ: El mejor modo del multijugador, donde hay que colarse en una zona enemiga para marcar un punto. Tener que defenderlo de los constantes ataques de los otros jugadores es divertido.

Pese a todo, el ritmo es muy diferente al de *Black Ops II*. Los mapas pequeños, con encerronas constantes, y las ametralladoras pequeñas, lo hacían el territorio de los combates a cuchillo y de los reflejos rápidos. Aunque la vida es casi tan baja como en éste, en *Ghosts* ha desaparecido todo eso y se ha llevado en la dirección opuesta. Los mapas son más grandes, aunque el límite de jugadores es más bajo (12 en 360 y PS3, 18 en PS4 y XBO), y con armas de largo alcance más competentes. Esto se traduce en un ritmo más lento, aún lejos de *Battlefield*, pero donde hace falta cautela aunque también abundan los camperos. Puede que esto se mantenga así hasta que los jugadores se hagan con los escenarios y empiecen a trampearlos en su favor, algo que es bueno, pero a nosotros nos parece que ese ritmo menos físico puede pasarle factura, sobre todo al tener en cuenta lo mucho que gusta el legado de *Modern Warfare 3* y el de *Black Ops II*. Es curioso que lo que funciona bien en Battlefield sea algo negativo en *COD*.

Pese a la promesa de Infinity Ward de usar nuevos algoritmos de matchmaking y de promover el uso de servidores dedicados por primera vez en la saga, el netcode de *Ghosts* parece roto por todos lados. Te seguirán matando a través de muros, la killcam seguirá sin tener sentido muchas veces y te cabrearás con las inconsistencias de nivel en las partidas rápidas. Es lamentable que con lo refinada que está la idea de *Call of Duty* no sepan hacer otra vez un mutlijugador redondo.

INFINITY WARD HA INTENTADO QUE LA SAGA NO SE ESTANCARA, PERO SU FÓRMULA ESTÁ TAN USADA QUE RESULTA DIFÍCIL, CASI IMPOSIBLE



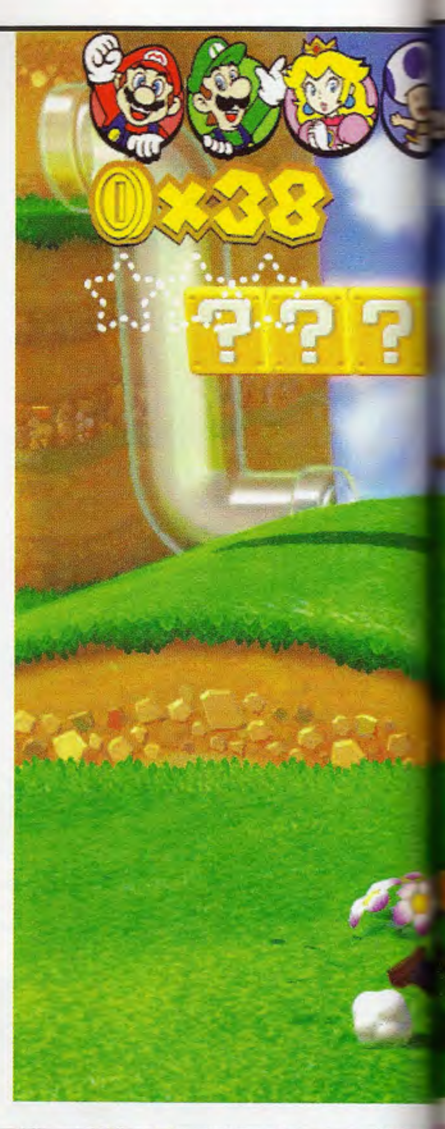
Arriba: Ha habido mucho cachondeo, y con razón, sobre las grandes innovaciones que supuestamente iba a propiciar el motor del juego. Todo ha quedado en una tontería anecdótica de dimensiones gigantescas. Más arriba: El multijugador está más equilibrado que en otros años, pero lo han hecho en el sentido opuesto de lo que significa *Call of Duty*.

Por último, si te interesan estas cosas, querido lector, que sepas que la diferencia entre las dos plataformas de nueva generación es notable, ganando PS4 con diferencia gracias a la mayor resolución y pese a las ya casi solucionadas bajadas de framerate. ¿Importa mucho? En absoluto.

Esta falta de progreso en todos los aspectos del juego es la tumba del mismo, que con la nueva generación en ciernes parece un dinosaurio conceptual que no podrá con la competencia de *Destiny*, *Titanfall* y lo que se viene encima. *Call of Duty Ghosts* debería haber sido una reivindicación de una saga longeva. En su lugar, solo ha demostrado estar acabada y lista para ser enterrada.

BRUNO LOUVIERS

VEREDICTO 6/10
SU MULTIJUGADOR LO SALVA, COMO SIEMPRE



NINTENDO INTENTA SACAR A LA WII U DEL ABISMO CON LA MISMA FÓRMULA CON LA QUE SALVÓ 3DS, ¿FUNCIONARÁ?

Super Mario 3D World

Los juegos de Mario han sido, son y serán la entrada al mundo del videojuego para muchas generaciones. Una muy digna y que muy pocos juegos, quizá *Pokémon*, podrían igualar. Puede ser estúpido empezar un análisis con una conclusión, pero considero este dato el primero a tener en cuenta a la hora de opinar sobre la última entrega de la saga, que bien podría ser la primera. *Super Mario 3D World* se diferencia más bien poco del resto de sus hermanos, aunque si tiene la responsabilidad de sacar a Wii U de su bache de ventas, quizá eso sea lo más apropiado.

Lo primero que salta a la vista del juego es su apartado gráfico. Ahora que la nueva generación está aquí, es irónico que Wii U reproduzca tranquilamente juegos a 1080p y 60fps pese a ser ampliamente inferior en potencia y que los diseños de sus juegos sean mucho más cautivadores, ricos en colores y abiertamente infantiles. Es imposible no recibirlos con los brazos abiertos y alegrarse porque alguien siga yendo machaconamente contracorriente. Al fin y al cabo, es lo único que puede hacer Nintendo ahora mismo. Sin llegar a ser una maravilla conceptual como *Super Mario Galaxy, 3D World* se las ingenia para cubrir su linealidad y su estrechez de miras con unos diseños de niveles bastante por encima de su inmediato antecesor, que sería *3D Land*. Éste puede que sí fuera digno de apodarse *Land*, pero aquí lo de *World* se reduce a unos cuantos enemigos en común. Esta versión *ni-ni* de Mario (ni 3D, ni 2D) es variada en temáticas, pero ninguno tiene un toque realmente propio, la sensación de haberlos visto en otro Mario estructurados de una manera ligeramente diferente se mantiene durante gran parte de la partida y son tan fáciles que se podrían superar con los ojos velados. Además, no hay una continuidad. ¿Por qué hay un nivel de pantanos en este mundo de nubes?

LA HUELLA

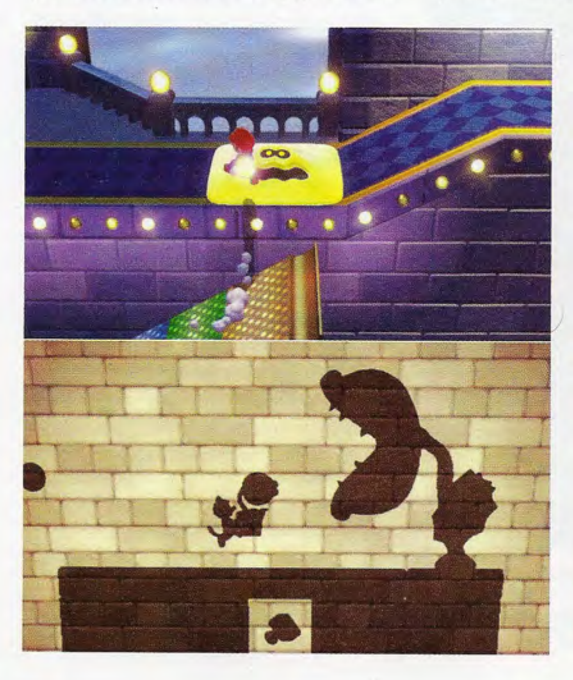
QUÉ HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ES MARIO: Nintendo y su saga más representativa siguen siendo un tándem que define a la industria con su jugabilidad para todos los públicos y el carisma de sus personajes, su estética y su mecánica.

AL DETALLE

GÉNERO: El de siempre
PLATAFORMA: Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Nintendo
PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
MULTIJUGADOR: 2-4 (Local)











Arriba: No es sencillo conseguir todas las estrellas verdes del juego, ni tampoco los diferentes sellos que hay aún más ocultos en las pantallas, pero es el único factor de rejugabilidad. Ciertamente, buscarlas y picarse da para alargar el juego, pero quizá hubiera sido mejor hacer algo tipo Super Mario 3D Land y desbloquear más mundos (aquí solo se hace con un nuevo mundo con nuevos mapas especiales) bajo condiciones extremas para contentar un poquito más a los fans de la saga.

A MEDIO CAMINO ENTRE MUNDOS Y GALAXIAS

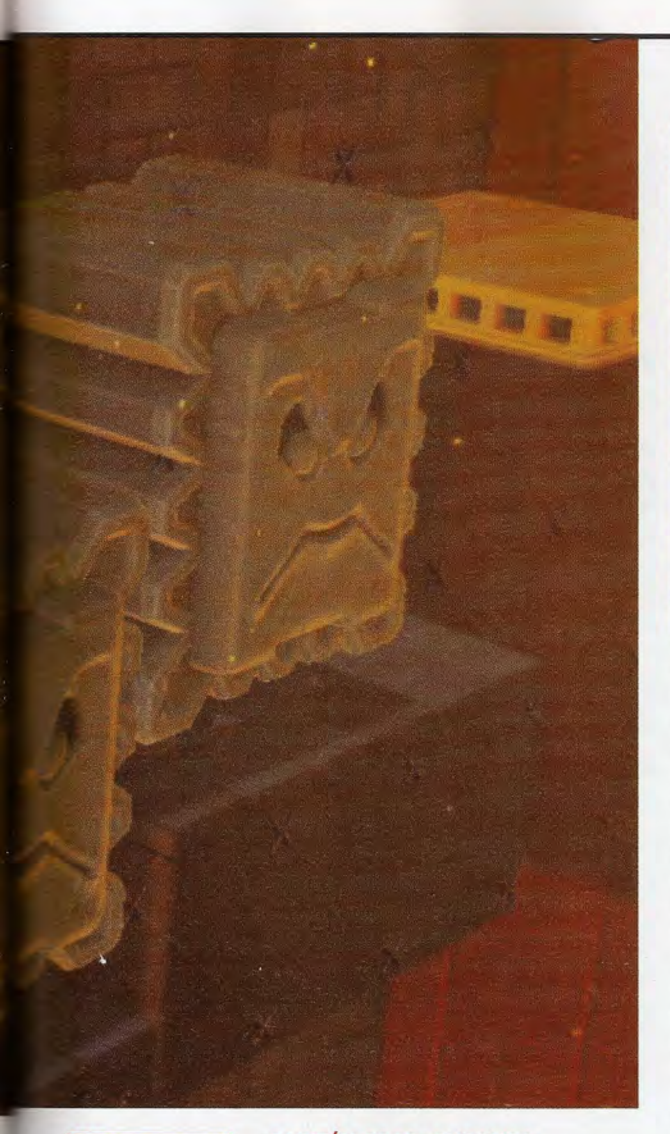
Tanto Super Mario 3D Land para 3DS como este juego para Wii U pertenecen a un nuevo estilo dentro de la saga, algo a medio camino entre los escenarios 3D y los 2D. Es un híbrido muy resultón y que ofrece bastantes posibilidades, como poder mantener linealidad pero permitir algo de exploración (nunca mucha) de los escenarios. Sin embargo, Nintendo lo limita demasiado, y de hecho, este juego parece más encorsetado en muchos niveles que su predecesor. Es algo contradictorio, en tanto que los escenarios están mejor diseñados en este título, pero apenas se permite al jugador salirse de la línea claramente marcada mas que para conseguir estrellas verdes o pegatinas. Es una auténtica lástima que hayan conseguido un punto intermedio entre los dos estilos que venían caracterizando a la saga y no estén dispuestos a explotarlos como es debido. El jugador experimentado de la saga no tardará en preguntarse por qué demonios no hay mapas ocultos, rutas alternativas y demás cosas que caracterizaban a la saga.

Por otro lado, es dolorosamente irónico que en un juego en el que los niveles han sido recortados y suspendidos en el aire por ciencia infusa, sea tan difícil caerse. Es posible hacerlo por medir mal, por salirse del escenario en un descuido, pero nunca porque un salto en sí sea difícil. De esos de decir "venga, que llego" y no hacerlo. Se pueden contar con los dedos de la mano los niveles en los que hay que hacer los saltos al milímetro o en los que apremia alguna circunstancia y se muere porque no se es lo suficientemente rápido pensando el movimiento. Estos son sin duda los mejores niveles y los que Nintendo debería explotar hasta la extenuación, pero son también los que hacen el juego menos accesible y los que requieren algo de práctica, y eso les da miedo. Ni el traje de tanooki que aparece cuando mueres cinco veces seguidas era una ayuda en tales niveles, y eso era algo bueno. Como decía más arriba, Mario es la vía de acceso al videojuego de un montón de generaciones, y eso era algo tremendamente positivo cuando eran juegos inteligentes y que planteaban un reto a superar. Cuando la mayoría de niveles de un título se pueden superar con las habilidades aprendidas en el primer mundo, algo va mal. Y eso pasará factura no solo a los chavales que jueguen por primera vez, sino a la propia Nintendo, que se verá abocada a hacer juegos cada vez más sencillos. Éste es el caso de *3D World*, que para colmo, reserva lo mejor de sí mismo para cuando se ha superado el juego. Los niveles del mundo oculto, muchos de los cuales rememoran a la saga *Galaxy*, son bonitos, difíciles y, por supuesto, tremendamente divertidos. Esta crítica no quita que *3D World* sepa explicarse por sí solo sin una sola línea de diálogo o que esté centrado en lo jugable de principio a fin. Eso es algo loable, que ha mantenido durante decenios y que esperemos nunca cambie. Más fácil o más difícil, los *Mario* siguen siendo videojuegos puros.

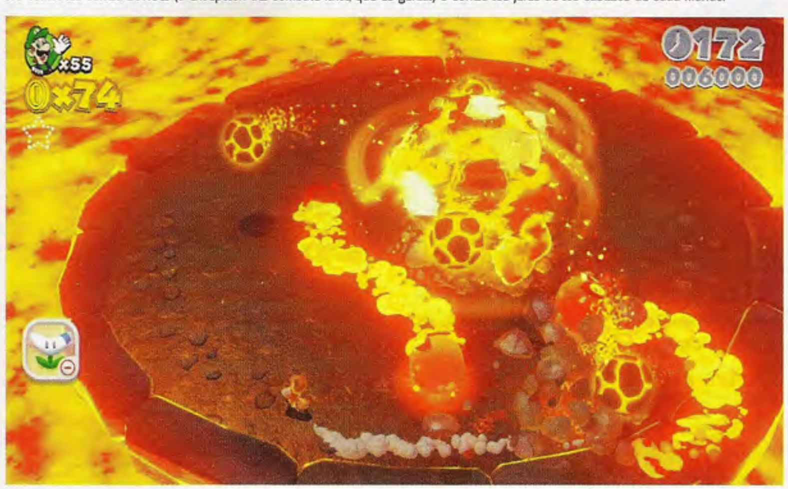
Si hubiera que destacar algo diferente en *3D World*, eso sería el traje de gato. Algo que en principio parecía accesorio, y que iba a pasar tan desapercibido como el de ardilla voladora, resulta ser tan útil y divertido que cuando no se posee se echa mucho de menos. Es el traje que más abunda en el juego, lógico, y permite algo de exploración vertical en los escenarios, pudiendo descubrir objetos y estrellas inaccesibles de otra manera. Este jugueteo con el espacio podría haber dado mucho más de sí si el uso de la cámara para ojear rincones un poco ocultos sirviera más a menudo para descubrir

Arriba: El Mario gato es uno de los mejores trajes que Nintendo ha añadido en mucho tiempo, muy por encima del de ardilla voladora de New Super Mario Bros U. No solo permite explorar un poquito más la verticalidad y secretos de algunos escenarios, sino que también permite hacer picados en el aire y es muy mono.





Arriba: Resulta irónico que algunos de los jefes que hay sueltos por los mundos y que sirven como pantalla corta, sean mejores que los combates contra Bowser (a excepción del combate final, que es genial) o contra los jefes de los castillos de cada mundo.



objetos o si alcanzar alturas absurdas con el susodicho traje no se viera pagado con la nada la mayoría de veces. Niveles como el subterráneo que usa las sombras en lugar de las figuras de los personajes y que ocultan las estrellas coleccionables de cada nivel, junto con el de las marismas y el de las mansiones encantadas, son los más ingeniosos de todo el juego. Es innegable que hay muy buenas ideas, pero están repartidas de forma muy poco generosa y terminan siempre ocultas entre todos esos niveles que tanto suenan. Se echa de menos el jugar con los conceptos establecidos de la saga, como hace el nivel de la meta que corre (sí, el mítico poste con banderín) o el otro en que la cámara funciona en perspectiva aérea y el escenario se compone bajo los pies del fontanero.

La otra gran característica del juego es el multijugador local donde se puede recorrer el juego entero con hasta cuatro personajes. Jugar en compañía a *3D World* es la mejor forma de no ver esos fallos que he enumerado y de comprobar realmente las diferencias que existen entre los distintos personajes: Luigi salta más, Peach se mantiene en el aire unos instantes, Toad corre más y Estela (la princesa de *Galaxy* que se desbloquea después de acabar el juego) puede hacer un giro en el aire. Es aconsejable ir alternándolos, no solo porque algunos niveles tienen estrellas solo accesibles a alguno de ellos, sino porque incluso si solo se juega con una persona más, como he hecho yo casi todo el tiempo, las partidas ganan enteros.

Parte de la gracia de todo esto reside, irónicamente, en que este multijugador solo es local y no online, de modo que siempre se juega con conocidos y es sencillo crear situaciones absurdas, sobre todo cuando aparece otro de los nuevos objetos, la cereza divisora, que crea clones (he llegado a tener cinco Marios) del personaje que la recoge. Esa mecánica emergente es de lo que viven los *New Super Mario Bros* (y lo que tanto muestra en los anuncios el departamento de marketing de la compañía) así que no se puede negar que funciona bien. Los jugadores conectados al Miiverse puede entrar en tu partida en modo fantasma y es posible picarse para hacer puntos, y también se pueden subir capturas y puntuaciones a la red social, pero ahí acaba prácticamente todo el componente online.

Super Mario 3D World es, en resumen, un plataformas que por momentos parece hecho en modo automático y que a veces sabe sacar pecho. Sigue siendo algo único que solo puede dar Nintendo y algo que se disfruta en compañía. ¿Será suficiente para que Wii U remonte? No lo creo, pero es el camino que debe seguir.

BRUNO LOUVIERS

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

NO ES WORLD: Con tal de no arriesgar ni un poquito, Nintendo evita introducir saltos apurados o con riesgo, y eso que todo son mundos flotantes... Es un *World* de nombre, pero nada más.

FAQ

¿MERECE LA PENA JUGARLO SOLO?
No te va a pasar nada si no tienes amigos pisando tu casa a diario para jugar a la Wii U. Lo he jugado solo bastantes horas y se mantiene fuerte en su propuesta.

¿SE DIFERENCIA MUCHO CADA PERSONAJE?
Desde luego. Digo que los Mario son juegos de correr y saltar, de modo que si se cambia cómo corren y como saltan los personajes, eso afectará bastante a cómo se juega. Mi favorito, curiosamente, es Peach, aunque recomiendo variar de personaje porque algunos escenarios están más preparados para uno que para otro. Y eso está bien, la verdad.

¿POR QUÉ DICES QUE NO ES UN WORLD?
Quizá porque Mario hace tiempo que no es Mario. Hace tiempo que la fórmula sencillita y correcaminos de New Super Mario Bros fagocitó la serie y dejó un cascarón vacío diseñado en modo automático.

CAPITÁN TOAD, SUPONGO

Posiblemente, uno de los mejores minijuegos que recuerdo en la saga y uno de los más graciosos. El Capitán Toad, que ya hizo su primera aparición en Mario Galaxy, está presente en unos poquitos niveles sueltos por los mundos del juego. Sus pantallas son puzles donde hay que conseguir cinco estrellas verdes sin que Toad salga mal parado y con un límite de tiempo. Para conseguir las estrellas hay que recorrer en un orden, no siempre evidente, toda la pantalla e ir subiendo alturas en el mapa, algo sencillo en apariencia pero que con un personaje que no puede correr ni saltar se vuelve todo un rompecabezas. Si el límite de tiempo fuese más exigente y hubiera más pantallas, sería el minijuego definitivo, pero tal como está es bastante entretenido. Aún así, es una de las más gratas sorpresas del título.

HACE TIEMPO QUE TODOS LOS SUPER MARIO ESTÁN CORTADOS CON UN PATRÓN MUY SIMILAR Y YA EMPIEZA A RESULTAR ALGO CANSINO

VEREDICTO 8/10
NAVIDADES, AMIGOS, TARDES MUERTAS Y ESTE JUEGO

LA SAGA DEPORTIVA DE EA SPORTS ESTRENA LA NEXT-GEN CON NOTA

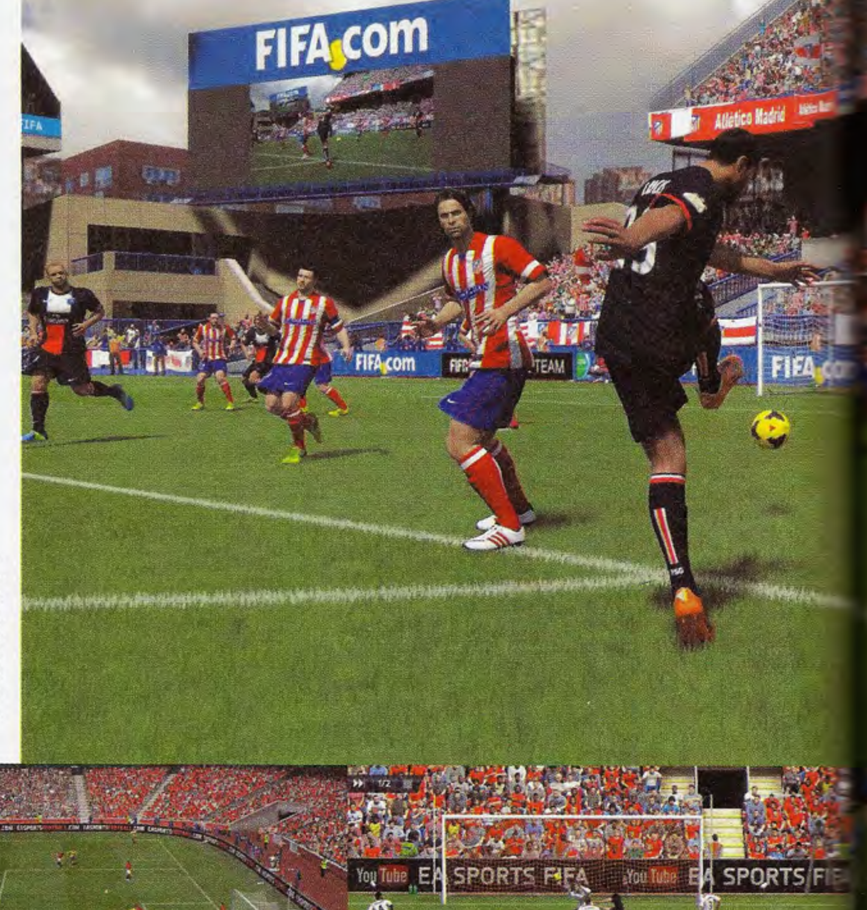
FIFA 14

Como contrapunto a nuestro querido compañero Bruno Louviers, cuyo amor incondicional a PES 2014 aún no alcanzamos a entender, vamos a explicar por qué la versión Next-Gen de FIFA 14 nos parece el mejor juego de fútbol actual. Antes de nada, por si a estas alturas alguien aún tiene alguna duda: la versión de PS4 y XBO de FIFA 14 es, en esencia, exactamente igual a la de la generación anterior. Lo único que hemos echado en falta es la presencia del campeonato FIFA Interactive World Cup. Todo lo demás, por decirlo de una forma rápida y concisa (por un exacerbado fan del trabajo de EA Sports, todo hay que decirlo) es mejor.

Lo primero que salta a la vista son las virtudes del motor gráfico Ignite y las ventajas visuales y jugables que aporta su presencia; aunque quizá para experimentar las jugables será necesario tener a nuestra espalda una ingente cantidad de horas de juego en las versiones para PS3 o Xbox 360. Es una verdadera lástima que para disfrutar en condiciones de FIFA 14 haya que recurrir a la cámara por defecto, ya que de ese modo la perspectiva estará demasiado lejana como para apreciar las brutales mejoras gráficas, aunque el hecho de que funcione a 1080p de forma nativa ya destaca en el desarrolloo normal de los partidos. Suponemos que ese es el motivo que ha empujado a EA Sports a incluir nuevas secuencias de introducción e infinidad de nuevas perspectivas y tomas a cámara lenta durante las repeticiones, donde se pueden apreciar detalles como los gestos de los jugadores (alegría, dolor o indignación con las decisiones del árbitro...), las briznas de césped que saltan con cada disparo o el detalle con el que el público se levanta de sus asientos y anima de forma realista. Las secuencias de introducción, siempre con determinados estadios, nos pondrán en situación con una toma aérea de la zona donde se disputa el partido, en la que podremos ver el estadio a vista de pájaro, así como las carreteras y los edificios colindantes... Pero no te fijes en los vehículos que se mueven por dichas carreteras porque se pierde la magia.

DETALLES

FORMATO: PS4
OTROS FORMATOS: Xbox One
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Electronic Arts
DESARROLLADOR: EA Sports
PRECIO: 71,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-22
ONLINE: Sí



Derecha: El parecido con la gran mayoría de jugadores "mundialmente reconocidos" es asombroso. Algunos de ellos corren, defienden y disparan a puerta del mismo modo en el que lo hacen en la vida real.

FAQ

¿EL MOTOR IGNITE ES MUY DIFERENTE?
El salto no es gigantesco, pero la diferencia visual y jugable se nota tras unos cuantos partidos. El juego es más realista.

¿PERDERÉ MIS PROGRESOS DE PS3/360?
No. Si haces login con el usuario en el que ya tienes una partida en Temporadas, Ultimate Team, etc, el juego conservará tu progreso.

¿ES IDÉNTICO AL FIFA DE PS3 O 360?
De primeras parece idéntico, pero es más realista en next-gen.



EL MOTOR GRÁFICO IGNITE LE DA UN NUEVO NIVEL DE REALISMO A LA SAGA DEPORTIVA DE EA SPORTS







Izquierda: Los tiros son más realistas que nunca: la posición de los pies del jugador, el giro y el efecto del balón... casi real.





Arriba: En las repeticiones podemos apreciar detalles como el de las briznas de hierba saltar al chutar.

Izquierda: El número de divisiones y equipos diferentes alcanza un nivel absurdo. Es casi imposible vivir en un lugar en el mundo que no tenga su respectiva representación en FIFA 14. Como ejemplo, un partido "poco posible": Alcorcón vs Corinthians.



CONTENIDO EXCLUSIVO PARA XBOX ONE

Microsoft se ha asegurado una versión mejorada con respecto a PlayStation 4 con la inclusión de contenido exclusivo para Xbox One y Xbox 360 (aunque sea la next-gen lo que nos ocupa en esta ocasión). No obstante, no creemos que resulte definitivo para decidirse entre una versión u otra del juego, Microsoft ha hecho exclusiva la presencia de un gran número de jugadores míticos para el modo Ultimate Team. El elenco de Ultimate Team Legends está compuesto por jugadores de la talla de Ruud Gullit, Pelé, Fabio Cannavaro, Marcel Desailly, Romario, Maldini, Paolo Futre, Luis Figo, Fernando Hierro... Eso sí, nos falta Raúl.

Ya es momento de que deje de demostrar mi incondicional amor a EA y a su saga deportiva y vamos a los que vamos: "Ya tengo el FIFA 14 de PS3/360, ¿merece la pena hacerse con la versión de nueva generación?". Mucho nos tememos que esta pregunta surgirá en repetidas ocasiones durante los primeros meses de PS4 y XBO y, al menos en esta ocasión, tiene una respuesta complicada... Es difícil defender a un título en esta situación cuando la mejora más importante está en sus gráficos; todos los modos de juego son los mismos, las alineaciones son iguales y se actualizan a través de Match Day y su jugabilidad es muy similar (ahora veremos en qué ha cambiado).

También hay una ventaja importante si ya tenías el FIFA de la anterior generación: todos tus avances en todos los modos de juego on-line se conservan si utilizas el mismo usuario en la entrega para PS4 o XBO. No tendrás que volver a sufrir para superar esa maldita división en el modo temporadas, no tendrás que volver a gastarte todas tus monedas en contratos para el Ultimate Team... Y el nivel de experiencia, al igual que ocurría con las últimas entregas, también se conserva con respecto a las versiones para PS3 y XBO. Realmente, el precio es el único impedimento para no hacerse con el nuevo FIFA 14, que no es poco, pero EA Sports ha hecho lo posible para hacer el salto a la nueva generación lo más cómodo y menos traumático posible.

Y ahora viene lo bueno: cómo el nuevo motor Ignite influye en la jugabilidad de este nuevo FIFA 14. De primeras es casi imposible distinguir entre el control y el comportamiento de los jugadores de nueva y "anterior" generación; parecen idénticos, pero nada más lejos de la realidad. No hacen falta muchísimas horas de juego (aunque sí una buena cantidad), para descubrir que el *engine* introduce nuevos puntos de detección física que dotan a los jugadores de una mayor presencia en todos los aspectos. Las faltas, los choques entre jugadores, los forcejeos, los saltos con el objetivo de ganar un balón... Todo ofrece una sensación diferente, más realista; los movimientos y las posturas son mucho más naturales, independientemente de la acción realizada. La jugabilidad, como es normal, también se ve afectada por dichas mejoras o cambios: es más difícil que el balón supere a un defensa bien colocado (tienen más cuerpo, más presencia), los choques ofrecen más "faltas dudosas" que antes (es más realista)... Consideramos una gran noticia que los cálculos físicos de Ignite sean más eficientes y realistas, sobre todo porque en FIFA 14 dichos cálculos resultan decisivos en todo momento, desde el pitido inicial hasta el final de cada partido. También es cierto que dichas mejoras, en ocasiones, parecen haber empeorado el desarrollo del juego, ya que es más fácil reproducir comportamientos erráticos de los jugadores (patadas al aire en lugar de al balón al ser presionados, aparentes faltas no pitadas), pero si tenemos en cuenta que todos los equipos son tratados por igual en este aspecto y que, básicamente, eso hace a FIFA 14 más real, aprenderemos a vivir con ello (y a no destruir un mando de nueva generación contra el suelo de la rabia). Y esa es otra: en mi humilde opinión, como usuario de PlayStation 4, junto a las mejoras ya mencionadas está la de jugar con los sticks del Dual Shock 4, algo que le añade un nuevo nivel de control al juego... vamos, que en la tensión de un empate en el minuto 92, es más difícil que el stick se nos resbale del pulgar en plena contra (¿a quién no le ha pasado?). El año que viene estamos seguros de que EA Sports volverá a sorprendernos con espectaculares novedades, pero por ahora, FIFA 14 es el mejor simulador de fútbol de la historia.

DOC

LA HUELLA
LO QUE LO HACE ÚNICO

REALISMO: El motor Ignite le da un nuevo nivel de realismo a un título en el que ya resultaba imposible repetir el desarrollo de un partido una sola vez o aprender una única rutina para marcar gol seguro.

VEREDICTO 9/10

UN PUNTO EXTRA DE REALISMO EN EL "SIMULADOR REY"

CRYTEK VA CUESTA ABAJO Y SIN FRENOS

Warface

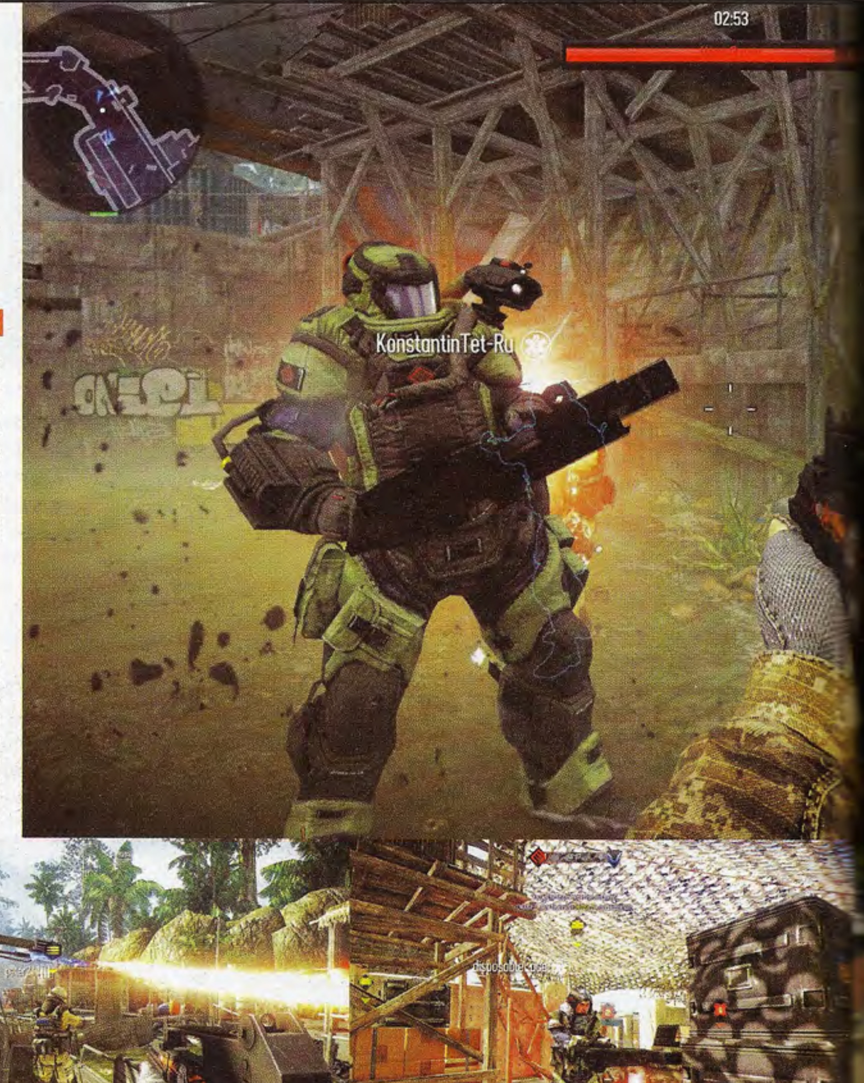
Los nombres de los juegos son cosas que nos dan bastante igual en general, pero cuando te topas con uno como *Warface*, deseas que ojalá en Crytek hubiera alguien con medio cerebro humano funcional que le hubiera puesto uno mejor a su primer free to play. En el improbable caso de que te preguntes su origen, querido lector, que sepas que se debe al mote del general que lidera a los buenos, que son una banda de soldados rebeldes que buscan impedir la implantación de un nuevo orden mundial por una malvada empresa. No es como si la historia importase nada, puesto que solo sirve para que haya un bando llamado Warface y otro llamado Blackwood, la empresa malvada. Uno es azul, otro anaranjado. Y ya.

No hay mucho que decir sobre la mecánica de disparos, solo que si has jugado a un shooter militarista en tu vida, es posible que haya sido mejor que éste. Si el logo de Crytek no apareciese al iniciarlo, no sabrías que tienen algo que ver con él. Obviamente, un free to play que requiere una gran comunidad para mantenerse a flote nunca podrá verse como un *Crysis*, pero los hachazos gráficos de este juego casi nos duelen a nosotros. No cabe esperar nada interesante como un nanotraje o la sensación de espacio abierto del otro gran juego de la compañía. Warface trata únicamente sobre soldados corrientes con armas corrientes en entornos de guerra corrientes que encajan demasiado con los de *Counter-Strike*. Lo único diferente es que es posible deslizarse unos metros por el suelo para evitar ser cazado por el enemigo en un mal momento o poder echar una mano, literal, a otro jugador para alcanzar diferentes alturas del escenario y dar algo de vidilla a la cooperación. Esto último está bien.

Las misiones cooperativas sueltan a tu equipo en un campo de batalla para tumbar a las tropas de Blackwood que aparecen de la nada, muchas veces detrás de ti, y tienen una IA más propia de una avispa enfadada

AL DETALLE

GÉNERO: Clon del Counter
FORMATO: PC
ORIGEN: Ucrania
COMPAÑÍA: Crytek
DESARROLLADOR: Crytek
PRECIO: Free to play
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 2-16 (solo online)



Derecha: Los enemigos pesados tienen unas luces con el rótulo 'dispárame' pintado en la espalda. Los malos malosos de Blackwood, también tienen mechas, los cuales son bastante perros y difíciles.

FAQ

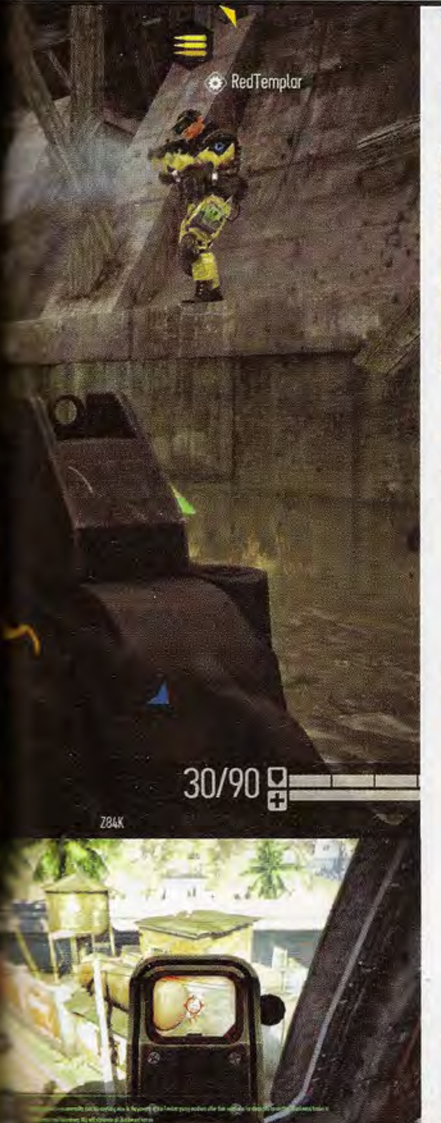
HA HABIDO CONTROVERSIA CON LAS MUJERES DEL JUEGO, ¿NO?
Sí, aunque no la suficiente. Es vergonzoso que parezcan modelos en traje de baño comparadas con los soldados masculinos.

¿POR QUÉ ES UN F2P?
Según el CEO de Crytek, Cevat Yerli, todos sus juegos van a apostar por este modelo en el futuro.

¿QUÉ OPCIONES GRÁFICAS OFRECE?
Son escasas: texturas, sombras y poco más. Esto no es un Crysis ni mucho menos.



LA AUDIENCIA DE WARFACE SE COMPONE DE RUSOS PIRADOS Y DE NIÑOS CON PADRES QUE LES QUIEREN POCO Y QUE NO LES COMPRAN EL CALL OF DUTY





Izquierda: Puedes superar pequeños obstáculos con la ayuda de otros, pero no es como si todo el mundo estuviera por la labor...

MEJOR QUE

SPECIAL FORCES: TEAM X





PLANETSIDE 2

PEOR QUE

Izquierda: ¿Blackwood compra niños pobres para fabricar células madre? Fijo que la Iglesia de la Cienciología denuncia a Crytek el mes que viene por esto.



GUERRA EN INTERNET

Warface funciona en navegadores, algo que beneficia para el chat, la gestión de amigos y la multitarea. Cuando el juego empieza, se amplía a pantalla completa. Entre partidas, vuelve al navegador. Esto significa que las esperas entre cada una son un poco coñazo, especialmente en el modo cooperativo, donde la muerte de todos los miembros del equipo supone salir al navegador y volver a entrar al juego tras un rato. Poder ejecutarlo siempre a pantalla completa no estaría mal porque el actual sistema tiene poco sentido en tanto que la plataforma de juegos de Crytek, GFace (terrible nombre también) solo tiene a *Warface*. El servicio, además, no es todo lo estable que debería, pero eso es otro cantar.

que de un soldado. Se muere fácilmente y sin segunda oportunidad, sobre todo a mano de francotiradores y cohetes, con unos checkpoints que restablecen a todo el equipo pero que también lo dejan vendido al instante. Que todo el equipo muera te envía de vuelta a los menús y reintentarlo supone una larga espera. Al margen de esto, la acción es como todo en *Warface*: suficiente, pero no genial. La mayor parte del tiempo se tira para delante en un mapa lleno de pasillos con alguna escalera para los francotiradores o alguna caja para ocultarse, aunque es capaz de regalar momentos tan absurdos como meter un camión con el equipo a bordo en medio de territorio enemigo, aguantando torpedos que no afectan al susodicho vehículo. Muy gracioso si se piensa, pero totalmente falto de inspiración alguna y con el coleccionismo como única meta de todo.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

AYUDA AL NOVATO: Un número de mapas y el modo destrucción están bloqueados a los nuevos jugadores (niveles 1-12). Al llegar al nivel 6, sin embargo, puedes pasar al rango experimentado.

La chicha del juego, sin embargo, está en el modo Versus, que tiene a su vez cinco modos: TCT y TCT por equipos, poner la bomba como en el Counter, asaltar una base y capturar y mantener posiciones para poder atacar al enemigo con fuego aéreo si se toma un punto clave. Como en el cooperativo, los jugadores tienen cuatro clases disponibles: médico, ingeniero, francotirador y asalto. Cada una cuenta con sus armas y gadgets. Los ingenieros pueden poner minas y restablecer armadura, los médicos tienen una escopeta fenomenal y pueden revivir aliados, los de asalto pueden dar munición y los francotiradores solo disparan desde lejos. Nada revolucionario, como cabía suponer.

Al ser un juego free to play, el espectro de la tienda se cierne sobre la acción. Por fortuna, Warface se corta bastante con el tema. Los jugadores con equipo mejorado tienen una gran ventaja en cuanto sales de los servidores para novatos. Todo tiene que desbloquearse antes de poder comprarse, sin embargo, y se puede obtener tanto con dinero real como con el del juego, aunque el último escasea demasiado, claro, y es necesario también para otros menesteres. No hay matchmaking y los servidores funcionan, de modo que los jugadores se recolocan según su nivel para evitar problemas, aunque siempre es posible hacer lo contrario si se desea.

Si quieres gastar dinero, *Warface* está muy bien pensado. El equipamiento básico se compra al vuelo y la mayoría de objetos que se consiguen con cajas aleatorias (donde el juego se acerca peligrosamente al pay-to-win algunas veces) son temporales o limitados. Incluso el equipo más básico puede ser muy beneficioso, y el más avanzado solo se puede comprar con una tercera moneda muy limitada, las Crowns, que se ganan en el cooperativo. Se puede alquilar un casco muy bueno y que detecta minas durante un par de semanas, por ejemplo.

Aunque su jugabilidad nunca se vuelve mejor, está bien, es suficiente. Aún así, carece completamente de algo que lo haga especial o diferente a un juego de hace diez años, incluido el free-to-play. Si Valve se pusiera tonta, creo que podrían perfectamente demandarle por copiar su idea del *Counter-Strike*, pero bueno, esa es otra historia. Entiendo que el juego esté teniendo bastante éxito en Rusia (5 millones de jugadores y contando), ya que allí no hay otra alternativa y es un país en el que la cultura del cyber sigue fuerte, pero el resto de los mortales llevamos años exigiendo cosas nuevas a este tipo de juegos. Con ejemplos tan potentes como *Battlefield 4* o decanos como *Counter-Strike* haciéndolo todo bien, ¿por qué probar este juego? Tenemos claro que *Warface* es una prueba de campo para las nuevas ambiciones de Crytek, pero no sabemos si es algo más que eso.

VEREDICTO 5/10

MUY LEJOS DE SER LO MEJOR DE CRYTEK

COMO UNA BOLA DE DEMOLICIÓN, PERO CON RUEDAS

Need For Speed: Rivals

DETALLES
GÉNERO: Furia al volante
PLATAFORMA: Xbox One
OTRAS **PLATAFORMAS:** PS4, PS3, Xbox 360, PC
PAÍS: Suecia
COMPAÑÍA: EA
DESARROLLADOR: Ghost Games
PRECIO: 71,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-6
ANÁLISIS ONLINE: Sí

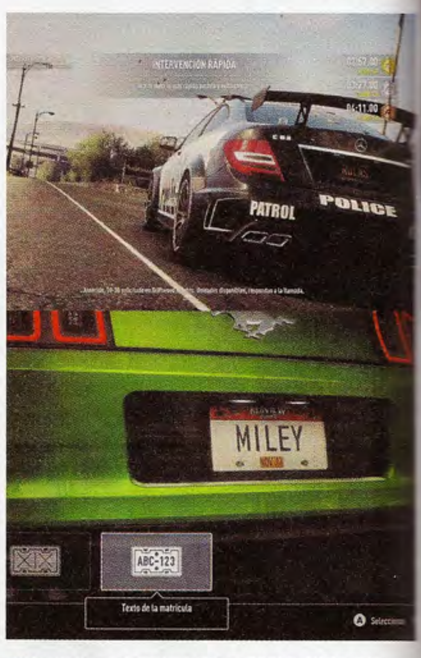
El único pero que le poníamos a *Most Wanted* es que se le veían los orígenes de *Burnout Paradise* (tal vez el mejor juego de Criterion), con lo que nos quedaba un título excelente pero poco *Need for Speed.* La revolución sucedida en el interior de EA con Ghost Games (compuesto por gente de Criterion, los desarrolladores de los *Shift* y con una guinda en forma de conversos de Ubisoft; el productor venía de *Far Cry 3*) nos ha dado un juego excepcional. Una mezcla entre los mejores *Need for Speed* antiguos, la furia *raver* del *Hot Pursuit* y algunos de los logros de *Most Wanted*, para despojar definitivamente a la saga de los elementos más *Burnout* y establecer unas bases de identidad propias. *Rivals* ES *Need for Speed*, sin deudas ajenas, sin que le dé vergüenza llamarse arcade y perfectamente adaptado a los tiempos que corren.

Seré directo: *Need for Speed Rivals* no podría molar más ni aunque cada carísimo y rutilante carro del juego estuviese cabalgado por una díscola hija del country en pelotas. Es pura energía; es un bofetón a la comodidad del jugador con la mano abierta a más de 300 km/h; es una destrucción total de las fronteras entre monojugador y multi, y tiene dos referencias directas latiendo bajo un capó de aleación Frostbite 3: *Mario Kart* y *Dark Souls*. Como bien cita uno de los pilotos del juego, esto no es un título de coches: es un juego de "máquinas que convierten la gasolina en adrenalina".

Normalmente aborrezco los juegos de coches en mundo abierto: suele ser un truco para camuflar los menús y solo *Burnout Paradise*, y en menor medida su hijo pijo *Most Wanted*, supieron qué hacer con la propuesta. Pero en *Rivals* la justificación es terrorífica: el juego nos plantea listas de objetivos tan concretos como abiertos (suma chachimiles de puntos, cepíllate un rival, consigue tal puesto en tan prueba), nos suelta en el punto del mapa que queramos y, a partir de ahí, ya es cosa nuestra. Tal vez querremos acumular puntos estirando el multiplicador de barrabasada (que a la vez complica más las cosas, sobre todo a pilotos, marcando la línea entre riesgo y beneficio), tal vez seamos precavidos... Da igual. Una vez completada una etapa de objetivos nos solemos ver en

Derecha: Coches con superpoderes irreales pa un ballet de destrucción y trompazos metálic Menos mal que todo el mundo pilota coches prueba de muer

Debajo: Los policías reciben coches gratis, pero pueden horterizarlos como es debido. Los corredo pueden convertir cualquier carro en una pizpireta fue cromática de ataques epilépti



Debajo: Unirte a una persecución es el mayor placer de jugar como pasma. Sobre todo si el perseguido es un pobre humano.

ALLDRIVE ANIQUILA EL MULTI AL USO Y SOMETE EL CONCEPTO PARA CONVERTIRLO EN UNA EXTENSIÓN DE TU PARTIDA INDIVIDUAL



SIEMPRE EN MOVIMIENTO

El mundo de *Rivals* ha prescindido de los entornos urbanos de *Most Wanted* para plantear un enorme terreno en el que podemos pasar de desiertos a zonas boscosas y heladas carreteras de montaña en pocos kilómetros. A cambio, nos dan rutas mucho más abiertas; hay atajos en todas partes y menos "campos de fuerza", con lo que es difícil aburrirse entre desniveles, locos, saltos al límite desde casas Bauhaus, puentes kilométricos, riscos y acantilados donde la espuma de las olas salpica nuestro coche... No hay kilometraje desaprovechado en el mapa del juego, y tiene un surtido tremendo de pruebas para que no nos aburramos: ahí también supera de calle a su (magnífico) predecesor.



Izquierda: Saca a tu coche de la carretera y verás cómo se llena de barro y polvo. Detallitos estéticos, sí, pero que demuestran el mimo que se le ha metido a cada elemento del juego.

la siguiente situación: el coche medio destrozado, sin poderes, varios jugadores yendo a por nosotros y los coches de sus partidas metidos en el ajo.

Porque AllDrive, el sistema online de Rivals, plantea un mundo nexo, donde cada cual está jugando su partida, pero todos pueden afectar al desarrollo. Estar en medio de una contrarreloj que se complica porque te topas con una persecución con helicópteros, fastidiarle la carrera a un tipo porque, mala suerte, eres un poli superfacha cuya filosofía es "mírate en el coche de Dredd" y otros miles de situaciones emergentes. Combinad eso con un entorno gráfico maravilloso en el que la lluvia nos ciega, el polvo despista a los rivales, los focos de los helicópteros nos sacan de la carretera; y con una serie de limitados superpoderes que implican todo un sistema estratégico (puedes llevar dos entre minas, pulsos electromagnéticos, arietes y mil perrerías más; tú eliges cuáles y cuándo usarlos), y tenemos uno de los pocos juegos por los que nos compraríamos una de las nuevas consolas a ciegas (es más o menos igual en las dos).

Vale. Ahora volvamos a nuestra situación: el coche medio destrozado, cuarenta coches de IA y gente por doquier por ahí pululando, y siete kilómetros hasta la guarida más cercana: si nos estampamos, si el coche se hace trizas o nos arrestan (como piloto, los polis no tienen ese problema), perdemos todos los puntos acumulados. Puntos con los que se compran mejoras, decoraciones, dispositivos de persecución... Juro que he llegado muchas veces entre lágrimas a la guarida, entonando el "Alabado sea el Sol" como si se tratase de una de las hogueras del juego de From Software: *Survival Gasofa*. Bravo, Ghost Games, qué forma de coger un concepto que suele aburrir (coches y mundo abierto) y convertirlo en el eje de un ataque de ansiedad infinito

Esa mezcla entre terror y adrenalina (terror a 300 por hora con un rival pegado al culo) se deposita poco a poco sobre el jugador: incluso cuando eres poli y te ves metido en una carrera donde todos los pilotos ilegales hacen pinball de superpoderes con tu interceptador. Es una nueva dimensión que justifica AllDrive y a mí (que rara vez disfruto jugando con gente) me fascina. Si el futuro de los juegos tiene que ser multi, que sea así: como el de *Rivals*, el de *Borderlands 2*, el de *Dark Souls*. Que no estorbe, que se funda con mi experiencia y que amplíe los límites de *mi* partida.

Ghost Games acaba de trazar una línea recta hacia el futuro de todos los juegos, demostrando la vigencia del arcade, de la acción loca, de la diversión pura, sin que ninguno de los vicios de los juegos actuales (segunda pantalla, micropagos, DLC, multijugador invasivo) perturben el locurón zen. Entre el retorno del autolog -que sitúa cualquier objetivo a dos toques de cruceta para jugar a nuestro aire-, las bases sólidas que dejó Criterion y la fascinante lujuria motorizada que produce el simple hecho de conducir (porque arcade no significa hacer controles nefastos, sino todo lo contrario: qué gloria de respuesta), *Rivals* es el mejor juego de debut de la nueva generación. No de coches, no: el mejor juego, una experiencia que llega mucho más allá de lo que aparentemente implica comprarse un disco lleno de superdeportivos y muscle cars. Pocas veces un título trasciende las barreras autoimpuestas del género para convertirse en un juego total. *Rivals* lo hace a toda leche, entre accidentes salvajes.

JAVI SÁNCHEZ

CONECTADO
EXPANDE TU EXPERIENCIA

OVERWATCH: la segunda pantalla que tan de moda se está poniendo aquí sirve como mapa instantáneo y, si juegas con un amigo, para que te echen un cable a la hora de batir récords o crear emboscadas.

FAQ

¿CÓMO VA DE CONTENIDO?
Muy bien. Hemos perdido los carteles, pero hemos ganado un modo historia adicional, muchísimas misiones y la sensación de juego infinito que da AllDrive. Y hay Ferraris.

¿Y LAS VERSIONES DE PS3/360?
Bueeeno. El juego sería igual de guay, si no fuera porque el hardware no da más de sí: tiene una distancia de dibujado reducida y ves surgir coches fantasma en el horizonte, por ejemplo.

¿HAY DERRIBOS?
No, no a la manera de *Burnout/MW*. Aquí los coches tienen barra de vida y hay que pelear para hacerlos trizas, conducir al mismo tiempo y sobrevivir, ojo. Accidentes sí, a porrillo.

MEJOR QUE

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



A LA ALTURA DE



BURNOUT PARADISE

VEREDICTO 9/10

SI QUIERES SALTAR DE GENERACIÓN, YA TIENES UNA EXCUSA

TE HABÍAMOS ECHADO DE MENOS, FINAL FANTASY

Bravely Default

Square Enix no se ha atrevido a llamar *Final Fantasy* a *Bravely Default*, y eso que se lo merece mucho más que cualquier juego que hayan lanzado en los últimos ¿diez? años. Tras 70 horas de rolazo japonés del de hace tres generaciones y alguna cosa aún por desbloquear, solo puedo aplaudir el intento de este *Bravely Default* por recobrar la inocencia, las japonesadas y los cristales que caracterizaban y nos hicieron amar la saga madre del JRPG tradicional. ¿Que todo esto es algo que se había quedado ya anticuado? En la época de los remakes de shooters noventeros y de juegos con píxeles gordos, mejor eso que *Final Fantasy XIII*, sinceramente.

Es curioso cómo en *Bravely Default* no hay nada genuinamente original, ni en la historia, ni en el mundo, los personajes, los enemigos, los trabajos, el diseño o en la música. En cualquier otro juego, esto sería algo profundamente negativo, pero aquí sirve como sustento del mensajito que se quiere enviar al mundo. Aunque sea retorcer mucho la esencia del juego, se podría decir que *Bravely Default* es una reivindicación de un género que muchos echaban de menos de boquilla pero que la mayoría de jugadores, también los fans, no soportan. ¿Recorrer un mundo enfrentándose con monstruos de forma aleatoria? Si no se trata de *Pokémon*, eso cansa. Y es absolutamente cierto, hay momentos de Bravely Default en los que tener que subir de nivel para avanzar es algo tedioso, y eso que el equilibrio entre número de batallas aleatorias, el nivel de los enemigos, la recompensa por vencerlos y su dificultad está mucho mejor equilibrado que en cualquier *Final Fantasy*. No, señores, aquí te pueden comer vivo unos bichos que te pillen con la salud baja. Pese a esto, al final uno se pregunta si no estaría mejor dedicando ese tiempo a otra cosa. La respuesta a eso es no, porque el sistema de combate de *Bravely Default* sabe jugar con esa noción de "aprovechar bien el tiempo".

Si los ataques, las magias, el comprar equipamiento y las habilidades que se ganan con los diferentes trabajos que se

AL DETALLE

GÉNERO: Fantasía Inicial
FORMATO: 3DS
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Square Enix
DESARROLLADOR: Square Exix, Silicon Studio
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

FINAL FANTASY XIII





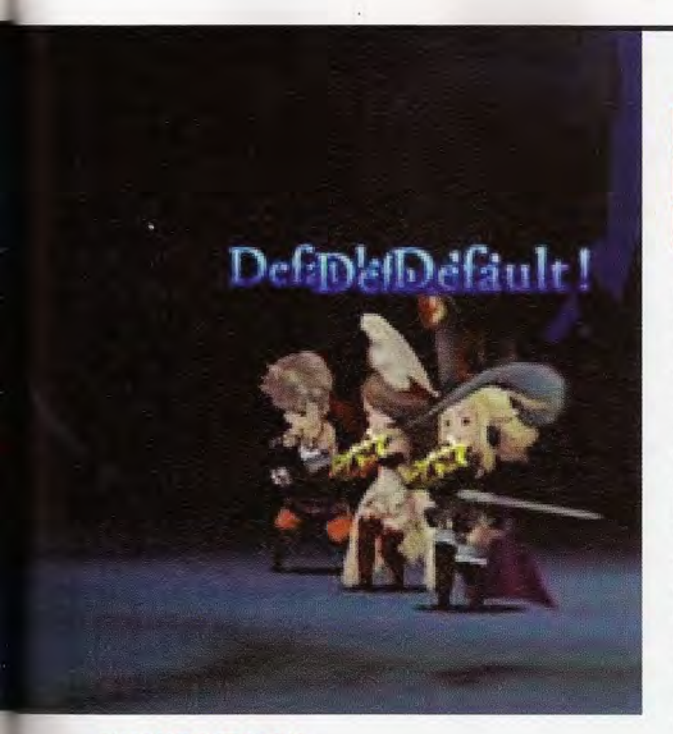
FINAL FANTASY IV

PEOR QUE



Arriba: Los Brave y los Default no son una frase de marketing para promocionar el juego: realmente forman parte del sistema de combate y lo hacen mucho más interesante.

Abajo: Los mapas recuerdan a los tiempos de los pre-renderizados de los *Final Fantasy* de PSX.



BUSCANDO TRABAJO

Final Fantasy III **lanzó un sistema de trabajos que enriqueció hasta límites absurdos la saga. Era posible ir cambiando entre diferentes configuraciones, pero también mantener sus habilidades al cambiar luego de clase. *Final Fantasy V* mejoró y perfeccionó todo esto, pero *Final Fantasy VI* limitó las habilidades y *Final Fantasy VII* abandonó el sistema. *Bravely Default* ha rescatado esta mecánica y le da un toque coleccionista: para tener todos los trabajos, es necesario hacer todas las misiones secundarias. Si tiras millas con el juego, te vas a perder algunas de las mejores tipologías, como la de Mago Rojo. Y, dicho sea de paso, completar misiones secundarias amplía mucho la historia del juego. Si no las haces, nunca sabrás por qué cierto rey es tan cafre, por ejemplo. Todas las misiones aparecen en azul en el mapa, así que no es complicado encontrarlas.**

BRAVELY DEFAULT ES UN JRPG CLÁSICO HASTA LA MÉDULA PERO CONSIGUE INNOVAR EN EL APARTADO CLAVE: SU SISTEMA DE COMBATE POR TURNOS

van desbloqeuando en el juego son parte de la arquitectura y del entretenimiento de este título, su nuevo sistema de defensa y ataque es tan progresivo y táctico como un JRPG por turnos puede permitir. Es cierto que en todos estos juegos, en este también, hay magias y objetos que aumentan la agilidad y el orden de ataque de un personaje, pero los comandos 'Brave' y 'Default' trastocan esto. 'Brave' sirve para encadenar hasta cuatro ataques seguidos a costa de consumir ataques posteriores; es decir, ataca tres veces que hasta dentro de tres turnos no podrás volver a hacerlo. 'Default' se puede utilizar para invertir esto: guárdate un turno subiendo tu defensa y resistiendo mejor al enemigo, y empléalo luego en el comando Brave sin tener que agotar posteriores oportunidades.

Explicado así, este sistema que da nombre al juego (de forma lamentable y evidenciando aún más la vergüenza que supone que no se llame *Final Fantasy*) resulta muy complejo. Y ciertamente, lo es, porque hay que aprender a utilizarlo. Cualquier advenedizo o ansioso que quiera consumir este juego rápidamente, se va a encontrar más pronto que tarde con un jefe implacable (todos lo son, y eso es fantástico) al que solo podrá superar grindeando niveles como un animal o usando bien este sistema. Prever los envites del enemigo y organizar estrategias con los personajes más débiles o los que curan es una maravilla que eleva a este juego por todo lo alto, pese a que, como decía, no tiene un solo elemento original en el resto de los apartados. Como el sistema de combate, la matriz real del JRPG y el motivo por el que se ha hundido tanto, es divertido per se, el resto puede ser una... ejem.... pinchada en un palo, que da igual.

Esta estructura de juego se complementa muy bien con el sistema de trabajos ya mencionados. Grindear para subir de nivel es aburrido, sobre todo si es obligatorio para jugar con algo de soltura y no pasarlas canutas; pero hacerlo para que tu personaje aprenda una nueva habilidad, domine nuevas magias o sea mucho más flexible al saber invocaciones y magia negra, o curación e hidalguía, o lo que sea. Las posibilidades, dadas las dos decenas de clases, son muy numerosas. Existe un regusto a Pokémon en este entrenamiento de héroes para poder subir sus puntos de clase (que se obtienen en los combates al margen de la experiencia).

Así que *Bravely Default* puede ir con la cabeza muy alta y tutear, si no directamente burlarse, a la actual *Final Fantasy*. Donde esta ha fracasado al reeinterpretarse, el otro ha conseguido ser fiel a un estilo, que no es todo lo accesible que imagino que le gustaría a Square Enix (motivo por el cual ha tardado año y pico en traerlo a Europa), pero que es innegablemente bueno, japonés y RPG. Tonterías como poder invocar amigos en el combate, recolectar puntos (o pagar con dinero real) para parar el tiempo en la batalla, o reconstruir un pueblo con las horas de standby de la consola, no estropean el resultado final, pero se podrían haber aprovechado para desterrar los clichés del género.

BRUNO LOUVIERS

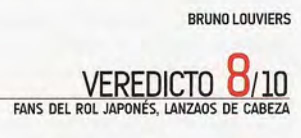
LA HUELLA

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

PROGRESIÓN: El desarrollo de los personajes es más rápido que en los Final Fantasy, los combates aleatorios son mucho más duros y los trabajos se van consiguiendo a muy buen ritmo.



Arriba: No hay ninguna clase de control táctil, de modo que la pantalla inferior se usa para ver los menús y los mapas del juego.


VEREDICTO 8/10

FANS DEL ROL JAPONÉS, LANZAOS DE CABEZA

2K DINAMITA LOS JUEGOS DE BALONCESTOS

NBA 2K14 (next-gen)

Derecha: Sólamente [...] una cosa en el mundo [...] la que la nueva generac[...] era necesaria: la ba[...] bíblica de James Ha[...]

Me quejaba en números pasados de que *NBA 2k14* para la generación en declive parecía otra vez más de lo mismo: una puesta al día del mejor juego de baloncesto, seguros de que nada les hacía sombra. Pensaba, iluso de mí, que la versión next-gen seguiría la ruta fácil de los multiplataforma de transición: gráficos cucos, algún toque jugable y algo de contenido extra para justificar el salto, pero que sería el mismo juego. Ay, qué equivocación. Resulta que *NBA 2k14* es un juego completamente nuevo, una revolución técnica y conceptual, un salto impensable en un género que parecía abocado a la evolución gradual. Visual Concepts tiene entre manos uno de los escasísimos títulos que justifica la next-gen y, junto a *Need for Speed: Rivals*, me parece el único motivo que no suena a excusa para dar el salto.

El juego está completamente remozado, desde ese motor gráfico de asombroso realismo (aunque, precisamente por eso, leves bugs como las colisiones mal medidas ocasionales o los escasísimos saltos de animaciones nos hunden en el valle inquietante) hasta -y esto es mucho más importante- una simulación solidísima, en la que cada aspecto del juego real tiene su traducción directa en la cancha virtual. La novedad se basa en un sistema de animaciones que hace todo más fluido, sin esos pequeños parones que siempre han salpicado la simulación deportiva al enlazar acciones y en una física que afecta tanto a balón como a jugadores: el peso de los atletas determina su desplazamiento por la cancha hasta tal punto que me he comido un número bestial de faltas personales hasta entender que estoy ante un juego nuevo, donde los rivales son moles de carne fibrada en pantalones cortos.

Los menús y modos de juego también se han puesto al día, y en 2K son tan conscientes de cuánto mola el modo Mi Jugador (ahora llamado MiCarrera) que es lo primero que nos encontramos al instalar el juego. Ahora podemos tener varios jugadores entre los que elegir por si no estamos a gusto con nuestro físico. Elección aparente, porque juegan en la misma posición y comparten habilidades, peso y altura. La creación es simple (quizá demasiado: el editor ofrece menos opciones que de costumbre), pero a cambio nos ofrece la inmersión completa en el género de rol. Ahora interactuamos con nuestro agente, el manager, el jugador rival, con menús de diálogo a lo *Mass Effect* que determinarán el curso de nuestra carrera. *2K14* es duro con el rookie, hasta el punto que tras tres partidos sin jugar tuve que hablar con el manager para decirle que o pisaba cancha o iba a haber problemas, mientras las redes sociales se preguntaban cómo era posible que el entrenador tuviese en banquillo a un primera ronda del draft. ¡Auténtica N-B-A, amigos! Con una implicación por parte del jugador que afecta directamente a nuestro rendimiento *fuera de la pantalla*, y un abanico de opciones y nuevas "misiones" asombroso: desde plantarle cara al veterano del vestuario que quiere que le lleves las bolsas hasta momentos en cancha cuando la superestrella te pide el balón y te felicita a

DETALLES

GÉNERO: iShowtime!
PLATAFORMA: Xbox One
OTRAS PLATAFORMAS: PS4
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: 2K Games
DESARROLLADOR: Visual Concepts
PRECIO: 69,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-10
ANÁLISIS ONLINE: Sí



Arriba: El Parque, un nexo online donde jugadores de todo el mundo echan pachangas antes de volver a la campaña principal. Podemos movernos libremente por el mismo buscando partidas dinámicas, sin salas.





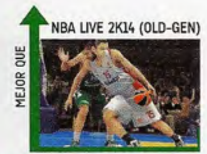
Derecha: Kyrie Irving, meditando hasta qué punto ha metido la pata este año.

LOS JUGADORES YA NO PATINAN POR LA PISTA: TODO ES FÍSICO, SÓLIDO, ATLÉTICO. ES BA-LON-CES-TO.



MEJOR QUE

NBA LIVE 2K14 (OLD-GEN)



EL MAYOR SALTO DESDE



NBA LIVE 97

FAQ

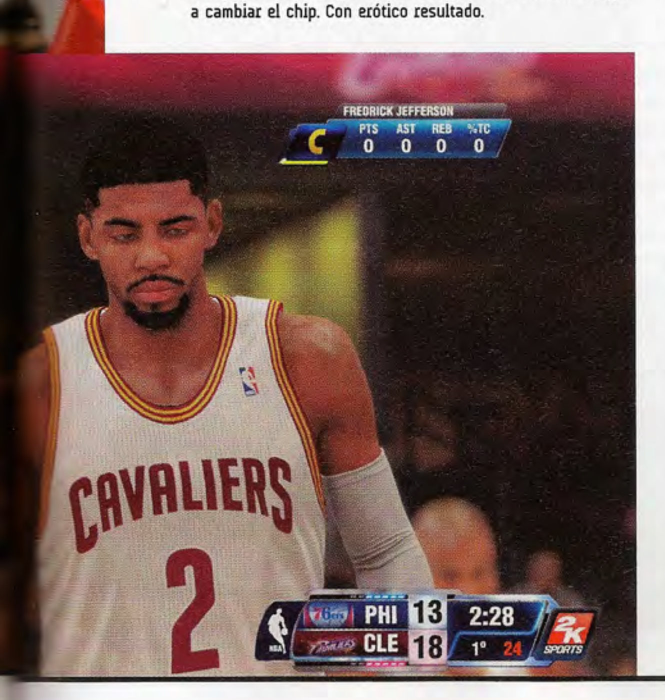
¿QUÉ HAY DE LA EUROLIGA?
Tranquilos, los equipos presentes en la versión menor también han dado el salto generacional. Eso sí, sin modo propio, solo para exhibición.

¿QUÉ TAL KINECT?
Pues lo de las faltas técnicas por gritar tacos creo que no lo lleva, pero pedir un bloqueo es una gozada.

¿Y LA VERSIÓN DE PS4?
Ambas versiones son gloriosas. En Xbox One hay algún tironcillo en los primeros planos y los generales con público, pero poca cosa.

CENTRADO EN LA CANASTA

Es cierto que NBA 2K14 tiene menos modos de juego que su hermano pequeño y que su rival en EA, pero tampoco es algo que afecte a la experiencia. Asociación y Dinastía palidecen ante el nuevo manager, y el modo Leyendas/LeBron de estos años no podría darme más igual (estoy convencido de que volverán en próximas ediciones, eso sí). El control es exactamente el mismo en ambas generaciones, aunque la respuesta que da Eco-Motion convierte en vibrante e impredecible lo que en 360 y PS3 (que caparan la versión PC a la vieja generación es imperdonable) ya era casi rutina técnica. Bloqueos inesperados, tapones salidos de la nada, y una penalización mayor al contacto y al tiro cubierto obligan a cambiar el chip. Con erótico resultado.



posteriori porque has demostrado que sabes jugar en equipo.

Todo con consecuencias, entre puntos de experiencia, mejoras de equipamiento y un modo online en el que nos bajamos a echar canastas con otros jugadores creados en pistas de calle (con 200 tíos echando timbas). Menuda maravilla. Los dos únicos peros aquí son que: a) se nota que este modo estaba preparado para la vieja generación (texturas, modelados, nivel de detalle inferior a las alucinantes nuevas canchas...). Y b) cuando un jugador existente te habla no tiene voz, solo texto. Lo entiendo desde el punto de vista de licencias de imagen y porque es imposible grabar a todos los jugadores de la NBA, pero choca cuando manager, agente y compañía no son mudos.

Como en Visual Concepts están completamente tarados, han añadido también un nuevo modo de franquicia en el que nuestro jugador es ahora un tipo con corbata encargado de que un equipo funcione. No tiene la densidad de un *Football Manager*, pero es sorprendentemente completo. Y los créditos ganados pueden emplearse tanto en *BlackTop* (el *Ultimate Team* de los 2K) como en mejorar nuestra carrera.

Afortunadamente, 2K ha relajado sus ganas de sacar dinero a los jugadores y la moneda virtual fluye alegremente cada vez que hacemos algo, aunque sí es cierto que hay mucho, pero mucho, que comprar: habilidades, animaciones, y hasta "poderes especiales" como poder elegir jugada en cancha.

Estos dos juegos *completos* (jugador y franquicia) se apoyan en esa excelente simulación y en una actualización constante de la NBA real, en la que podremos seguir al momento la actualidad de la temporada y su aplicación en nuestra partida (jo, Derrick Rose. Jo). Son detalles, vale, como las emociones que expresan los jugadores, la textura y fluir de las camisetas o el ritmo del público (de los comentaristas españoles prefiero no hablar mucho: en parte porque ya me parecen malos en la vida real y en parte porque les queda tanto para integrarse bien en el juego...). Pero son detalles pensados para la inmersión completa. Tengo que confesar que aunque me cisco en el realismo siempre que puedo, en NBA me ha cautivado cómo han reproducido todo sin perder de vista el videojuego en ningún momento. Cada gota de sudor, cada pelo de la barba de James Harden no está ahí para presumir, sino para empujar su título a nuevos niveles jugables.

Si cada equis años *NBA 2K* daba un golpe y se llevaba el trono deportivo, ahora ha conseguido algo impensable: que un juego de nicho sea un referente de la nueva generación.

JAVI SÁNCHEZ

MEJORADO
SUPERANDO AL ORIGINAL

MI JUGADOR: Aunque no he podido detallar tanto a mi avatar como me gustaría, las nuevas misiones y su reparto extendido apartan al modo de los juegos deportivos y lo llevan al rolazo sin excusas. Tremendo.

VEREDICTO 9/10
TAL VEZ EL MEJOR JUEGO DEPORTIVO JAMÁS CREADO.

Abajo: Un ejemplo de la forma en la que nos tendremos que mover por las sombras. Al pulsar R2 junto a una pared iluminada, formaremos parte de las sombras y nos moveremos por ellas en dos dimensiones.





ENTRE LAS SOMBRAS NOCTURNAS

Contrast

En ocasiones se ha dicho que un juego, por el simple hecho de ser muy original, no tiene por qué ser necesariamente bueno. Digamos que, a grandes rasgos, es la frase que define a Contrast: un título gratuito (si tienes PS Plus) para pasar el rato (su duración son tres horas, aproximadamente), pero en el que no nos gastaríamos el dinero si tuviéramos que hacerlo.

El título de Compulsion Games aborda la problemática relación de una pareja desde la perspectiva de su hija, en lo que podríamos definir como unos años 20 algo alternativos (y fantásticos). El jugador tendrá que ponerse en la piel de Dawn, una especie de amiga imaginaria de la niña, que tendrá que ayudarla a comprender su situación a través de simples puzles y zonas de plataformas.

Lo que hace único a Contrast es la forma en la que las luces y las sombras afectan al desarrollo del juego. En los primeros compases del mismo descubriremos que Dawn no solo puede moverse por los objetos tridimensionales del escenario, también podrá convertirse en una oscura silueta en 2D y moverse por las sombras como si fueran objetos y plataformas. Algo parecido a lo que presentaba el último Zelda aparecido en 3DS, pero descafeinado.

De este modo, Contrast plantea una serie de puzles en los que tendremos que fijarnos bien en el entorno y mover luces y focos para proyectar en paredes y objetos, pasarelas y escaleras por las que movernos para llegar a nuestros objetivos... Que por regla general no resultan especialmente difíciles de alcanzar. Entre los objetivos del juego también encontraremos objetos coleccionables y la obligación de encontrar fusibles, que nos ayudarán a poner en marcha diferentes fuentes de luz para proyectar las necesarias sombras.

El concepto del juego es, sobre todo, original, pero pensamos que podría haberse llevado a cabo de una mejor forma y, al menos, de un modo más trabajado y más longevo. Como hemos mencionado, Contrast es digno de ser jugado básicamente porque es gratuito, solo si tienes PlayStation Plus, claro; es corto, está repleto de errores (plataformas de las que te caes sin explicación lógica, por ejemplo) y, francamente, podría haber sido lanzado solo en PS3 porque como juego de PS4 deja en bastante mal lugar al hardware de la nueva consola de Sony.

Es muy probable que en un corto periodo de tiempo veamos explotado el concepto de luces y sombras por otro juego, por otra compañía y de una forma más eficaz e inteligente y no nos quede más remedio que recordar a Contrast, pero el título de Compulsion Games difícilmente pasará a la historia por algo más que por estar entre la primera hornada de juegos gratuitos para usuarios de PS Plus en PlayStation 4.

DOC

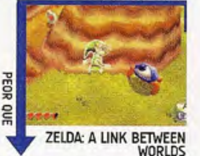
DETALLES

FORMATO: PS4
OTROS FORMATOS: PS3, PC, Xbox 360
ORIGEN: Canadá
COMPAÑÍA: Focus Home Interactive
DESARROLLADOR: Compulsion Games
PRECIO: 14,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

MEJOR QUE

EL MENÚ DE PLAYSTATION 4





PEOR QUE

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO AL JUEGO

SOMBRAS: La capacidad de pasar del mundo tridimensional al mundo en 2D de las sombras es de lo más original... y puede que lo único destacable del título de Compulsion Games.





VEREDICTO 4/10
UN JUEGO CON MÁS SOMBRAS QUE LUCES

Izquierda: Como si del clásico *Choplifter* se tratase, tendremos que acabar con un grupo de "keepers" para liberar a un humano, y deberemos recogerlo con nuestra nave y ponerlo a salvo antes de que sea demasiado tarde.

EL MATA-MARCIANOS DEL FUTURO

Resogun

¿Puede haber algo más épico que estrenar la consola más potente del mercado con un título de marcadísimo desarrollo y estética retro? Estamos seguros de que no lo hay... A no ser que Naughty Dog se hubiese puesto las pilas y hubiera estrenado por sorpresa *Uncharted 4* con el lanzamiento de PS4.

Resogun es un "mata-marcianos" de lo más retro, que evoluciona varios conceptos ya explorados (algunos de ellos hace más de 30 años) para ofrecer una experiencia simple, adictiva y con ese regustillo a recreativa que nos encanta (a los que crecimos en los salones, claro). En pocas palabras, podríamos definir al título de Housemarque como una mezcla entre *Defender*, *Choplifter*, *R-Type* y, sobre todo, *Super Stardust*, que también fue creado por los desarrolladores finlandeses que han dado vida a *Resogun*.

La acción se desarrolla de forma lateral, en ambas direcciones (y no en cualquier dirección, como en *Super Stardust*), en lo que viene a ser un escenario cilíndrico no demasiado extenso; la gracia la ponen la aparición de los enemigos y sus diferentes patrones de ataque, la presencia de humanos en pequeñas celdas, a los que podremos rescatar para aumentar nuestra puntuación, y la aparición de gigantescos jefes de final de fase cuyas rutinas tendremos que aprender para alcanzar el siguiente nivel. El control básico se realiza con los dos sticks analógicos, uno para movernos y otro para disparar nuestro láser en una u otra dirección, independientemente de hacia dónde nos estemos moviendo. Completando el arsenal encontramos la clásica bomba que destruye todo, un turbo que nos permite movernos a toda velocidad unos segundos e ir encadenando "víctimas" a nuestro paso, y un potenciador extremo (aunque momentáneo) del láser. Desde el inicio, a nuestra disposición tendremos tres diferentes naves para elegir, todas ellas con las mismas posibilidades, pero con diferente potencia de fuego y velocidad; dependiendo del nivel y de tu estilo de juego, conseguirás avanzar más con un determinado tipo de nave. El juego está compuesto por cinco escenarios distintos a los que solo podremos acceder si completamos el anterior, aunque los cuatro niveles de dificultad y la posibilidad de participar en ellos junto a otro jugador, de forma cooperativa a través de Internet, le da mucha vida al juego. Y tanta vida le da, que después de probar la gran mayoría de los títulos de lanzamiento de PS4, tenemos que decir que *Resogun*, aunque básicamente es un título gratuito (siempre que tengas PlayStation Plus), nos parece uno de los juegos exclusivos de la máquina de Sony mejor acabados y más divertidos de su catálogo actual.

DOC

DETALLES

FORMATO: PlayStation 4
ORIGEN: Finlandia
COMPAÑÍA: Sony C. E.
DESARROLLADOR: HouseMarque
PRECIO: 14,95 €, gratis con PlayStation Plus
LANZAMIENTO: Ya disponible
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: Sí



LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ESENCIA RETRO: Su estética, alta dificultad, equilibrado control y altísimo nivel de adicción es lo que hace este juego buenísimo y, al mismo tiempo, digno de un salón arcade de finales de los 80.

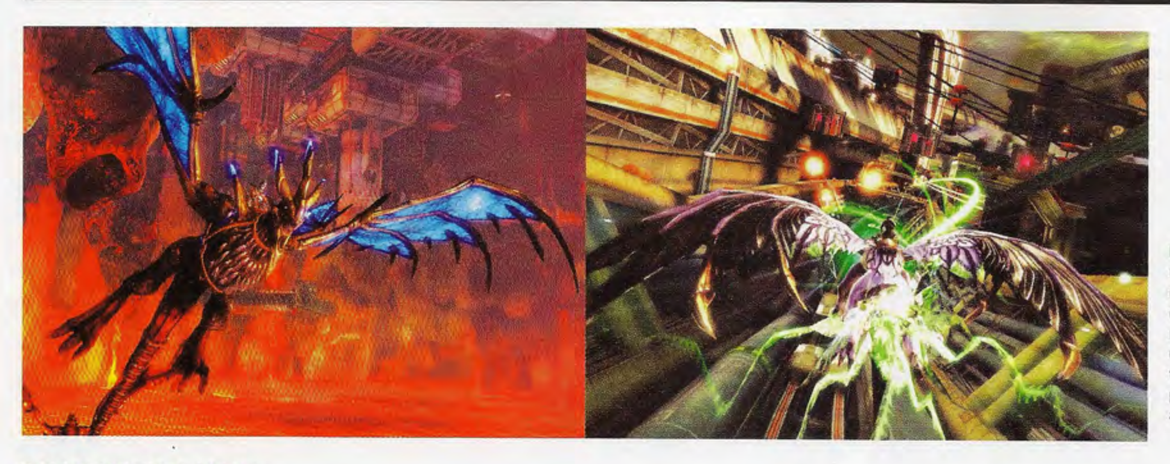
VEREDICTO 7/10

UN JUEGO RETRO EN LA CONSOLA DEL FUTURO



Arriba: Por si la acción lateral en dos direcciones al estilo *Defender* y el rescate de humanos al estilo *Choplifter* fuera poco, las rutinas de los jefes de final de fase recuerdan a los de *R-Type*.





Izquierda: El problema de los escenarios no es que tengan mala pinta (tampoco destacan en nada), sino en que exigen una repetición digna de tiempos más peñazo para poder progresar y acabas aborreciéndolos.

DRAGONES AJARE

Crimson Dragon

Grounding ha querido recuperar el espíritu de las lloradas máquinas de Sega con el heredero espiritual de *Panzer Dragoon*, pero se han quedado en tierra de nadie entre un juego pensado para Kinect y una fórmula con casi dos décadas a sus espaldas. Su mayor problema es esa tozudez japonesa a la hora de mantener propuestas que hace tiempo que quedaron atrás, como ya hiciera *Project Sylpheed* en su momento, al constreñir la libertad del jugador a un tren de la bruja con llamas y escamas durante la mayor parte del tiempo, para ofrecernos zonas de libertad en las que, ay, vemos el potencial malgastado por un diseño incomprensible. De hecho, el juego apenas se aparta de las fórmulas marcadas por ese subgénero del matamarcianos, alejándose de los encantos a los que llegó *Dragoon* (y va siendo hora de que lo digamos: el bueno era *Saga*) para sumergirse en terrenos más cercanos a *Starfox* o cortapegar lo que en 1995 nos parecía novedoso y excitante.

Peor aún, los controles nos dejan tirados de vez en cuando, tanto en los segmentos teledirigidos (donde hay que memorizar el recorrido si queremos cumplir ciertos objetivos secundarios, para saber cuándo nos van a desplazar la cámara, y a nosotros con ella), como en el terrible vuelo libre, donde tu dragón no está para nada domado por lo que dicten tus dedos.

Así, lo que esperábamos (algo tipo *Orta* contemporáneo, tan pulido como bello), se convierte en un título frustrante, que además añade otra japonería pretérita, al pedirnos que pasemos por la picadora de repetir y repetir para conseguir mejoras y dragones. Y ni siquiera todos: esta malsana costumbre de Xbox One de querer sajar al jugador también se presenta en *Crimson Dragon* con una tienda en la que si queremos vidas extras, dragones chachis o simplemente no repetir por décima vez los mismos niveles para progresar, toca sacar la cartera. Algo que en Forza todavía tiene un pase (en realidad no) porque el contenido es bueno, pero que aquí parece un mal chiste porque, aunque el sistema incluye decenas de habilidades y dragones como para que San Jorge se moje, no hay ninguna satisfacción gracias a sus controles y su énfasis en hacer un juego tipo disco de Oasis: la misma canción, con pequeñas variantes, repetida doce veces por álbum, y que ni siquiera es algo original.

En lo que respecta a la next-gen, a estos dragones se les ve el plumón de 360, donde el juego tenía pensado salir en principio, así que tampoco es un argumento que salve el día a esta propuesta de Grounding. Los japoneses quisieron revivir la nostalgia de una generación pero, o bien por incapacidad, o bien por avaricia, su título será recordado como un atraco a la memoria y el tiempo de los jugadores.

DETALLES

GÉNERO: Charizard sobre raíles
PLATAFORMA: Xbox One
PAÍS: Japón
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Grounding Inc
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-3
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE: REIGN OF FIRE



PEOR QUE: PANZER DRAGOON ORTA

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

TU ESCOLTA: El sustituto natural del cooperativo para gente huraña. Podemos reclutar otro dragón para que nos eche un cable y darle órdenes con la cruceta. Funciona casi mejor que el tuyo.

VEREDICTO 5/10
VUELA COMO PIEDRA, PICA COMO MOSCA



Arriba: A pesar de que la magia de *Panzer Dragoon* casi se masca, el juego no llega ni de lejos a esos niveles de encanto y disfrute. La evocación funciona solo en las capturas.





Izquierda: Los diseños de niveles y personajes se han hecho con el piloto automático puesto. Que es algo muy fiel a lo que es *Star Wars* desde hace décadas.



Derecha: En Nintendo están dando palmaditas por el daño que *Angry Birds Star Wars 2* y *Plants vs Zombies 2* han infligido al juego móvil.

EL LADO OSCURO DE LOS MICROPAGOS

Angry Birds Star Wars II

Resulta que *Angry Birds* ha elegido una aproximación más temática a *Star Wars* para esta segunda incursión en su universo: la pasta. Como una enloquecida papada de George Lucas, *Angry Birds Star Wars II* te pide dinero de forma constante, a cambio de tirarte algo levemente basado en una única buena idea de hace unos años y luego, ya si eso, muñequitos. A lo *Sklyanders*, para rentabilizar la jugosa división de pajarracos físicos de Rovio.

No tenemos ningún problema con que los juegos "gratuitos" (o muy baratos, como en el caso que nos ocupa), nos pidan dinero. A *Puzzle Quest Marvel Heroes Dark Reign* (¡peor título de la historia para algo que se juega en pantalla móvil!) le hemos dado dinero porque no nos agobia y nos deja jugar y, solo de vez en cuando nos tira de la manga recordándonos lo de la pasta. Fuera de móviles, tenemos largas historias de amor con títulos en los que los micropagos son casi un acto de responsabilidad social, como los títulos de *World of War* de Wargaming.

Pero esta combinación de yonqui de vagón de metro junto a un espantoso diseño de niveles en el que ya no hay desafío de ningún tipo, sino relleno para justificar que compres más muñequitos, que metas más horas, que te dejes más pasta, es una aberración total. *Angry Birds Star Wars* tiene mejores mecánicas, mejores gráficos, muchas más opciones que ninguno de los títulos anteriores de los pajarracos... Pero nada donde aplicar toda esa acumulación de virtudes. Y todo por el puñetero mantra "no sea que el jugador ocasional se frustre". Pero de qué, si todo eso es lo que ha levantado tu juego gracias al pique, sin necesidad de Star Wars ni Sarita la Cupletera. No, Rovio, es que esto ya no es un videojuego, sino un mendigo colorista, un juguete de pilas de esos que cuando tienes siete años te flipan hasta que te das cuenta de que son solo ruido y luz, y entonces aburren soberanamente: el diseño de niveles de *ABSTII* está copiado del círculo del Infierno al que van a ir a sus creadores (el de los aburridores).

La pena además, es que esta deriva de la serie (de hito del videojuego móvil a churrería de productos grasientos) se produzca tras *Angry Birds Space*, un juego inteligente al que no le daba miedo aportar nuevas ideas en busca de la diversión. Supongo que al ser esto una maldita licencia de la Guerra de las Galaxias el dinero destinado a "ideas" y "diversión" se fue en pagar la misma. La otra parte que nos parece bastante preocupante del gusto por los micropagos es que la tableta es, a día de hoy, el juguete de referencia de críos bastante pequeños. Aunque bueno, si eres un padre que no sabe poner controles a lo que hacen tus hijos con un iPad, casi mereces que te vacíen la tarjeta.

LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

COLECCIONISMO DE FIGURAS: Podemos escanear muñequitos para desbloquearlos en el juego, a lo *Skylanders*. Esperadlo también en *Angry Birds Go!*

DETALLES

GÉNERO: Utiliza el PIN, Luke
PLATAFORMA: iOS
OTRAS: Android, Windows Phone
PAÍS: Finlandia
COMPAÑÍA: Rovio
DESARROLLADOR: Rovio
PRECIO: 0,89 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No hay

MÁS OPCIONES QUE

ANGRY BIRDS STAR WARS

PEOR QUE



ANGRY BIRDS SPACE

VEREDICTO 3/10
"¡ES UNA TRAMPA!"

¡LA KUNGFUCICLETA!

LocoCycle

Debajo: Motos chaladas contra destructores que tiran cohetes. Una idea que huele a arcadazo de los ochenta, pero que se une al festival de hallazgos malgastados.



***LocoCycle* es uno de esos juegos por los que apostábamos a ciegas porque lo tenía todo: premisa chiflada, un estudio solvente detrás y una moto parlante que hace kung fu.** Moraleja: perderíamos hasta la camisa en las carreras. Porque *LocoCycle* arranca bien, se pone a tope, peta las calles con su tubo de escape, nena... Pero consume como un Hummer y se queda sin gasolina de ideas a los pocos kilómetros.

Y eso que arranca de la peor manera posible: con una intro de imagen real que qué vergüencita ajena provoca. Como si fuese un youtuber de moda. Eso sí, una vez nos dan nuestra moto inteligente I.R.I.S. (que es algo así como la hija adolescente en fase punkarra de GLADoS) la cosa se pone en marcha, aunque casi todo el humor oscile entre lo referencial y lo transgresor mal entendido. En el fondo, *LocoCycle* aspira a ser una peli de dos compañeros condenados a entenderse entre la moto más poderosa del mundo y Pablo, un mecánico que no habla inglés (*Fawlty Towers*, referencia número dos. Y así todo el rato. Ya que estamos, ¿qué pasa con los mecánicos hispanos? ¡Hay dos en el catálogo de debut de Xbox One!), sujeto a todo tipo de abusos (dialécticos y *slapstick*) por parte de I.R.I.S.

Ojo, los chistes son más ofensivos incluso que los que nos dejan escribir a nosotros, y la mitad no desentonarían (excepto por calidad) en *Borderlands 2*. Entre eso y un cast de personajes más o menos acertado (la moto rival mala es el actor que hacía del Terminator malo: Terminator 2 - Referencias 3), el juego salva la papeleta de la risa.

La del gamepad, sin embargo, no. La cosa va de ser un macarra del asfalto, avanzando y pegando y disparando a gente con la moto. Como *Road Rash* más *Spy Hunter*, pero aquí el peligro está debajo de las ingles de Pablo. Eso sí, no hay ninguna finura en ninguno de los dos apartados. Disparar es aburrido y el combate cuerpo a moto, que tenía el potencial de ser la Gran Idea, se desperdicia en un machacabotones sin sustancia. Para aligerar un poco estas carencias de base, la moto puede añadir nuevas habilidades a su repertorio, que se traducen en más disparos aburridos y botones aporreados.

Sumemos una curva de dificultad absurda pasado el ecuador del juego (imaginamos que para evitar que se perciba el vacío general y el alargamiento innecesario de todo) y tenemos un juego que falla la diana. A pesar de contener momentos de acción loca tan desmedida conceptualmente, como mal resuelta y laboriosa en su ejecución. El resultado final desmerece bastante al concepto original, aunque es un título pasable para disfrutarlo en dosis tan cortas como espaciadas. Es decir, juégalo cada vez que olvides por qué no querías jugarlo.

DETAILS

GÉNERO: Moto Fantasma
PLATAFORMAS: Xbox One, Xbox 360
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Microsoft
DESARROLLADOR: Twisted Pixel Games
PRECIO: 19,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1
ANÁLISIS ONLINE: No

MEJOR QUE

MOTO GP 07



PEOR QUE



FINAL FANTASY VII

LA HUELLA

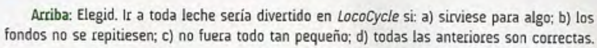
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

HUMOR MOSTRENCO: De acuerdo, no acierta en la mitad de sus propuestas, y las partes de imagen real son terribles, pero en lo referencial *LocoCycle* conquista nuestros corazones desvergonzados.

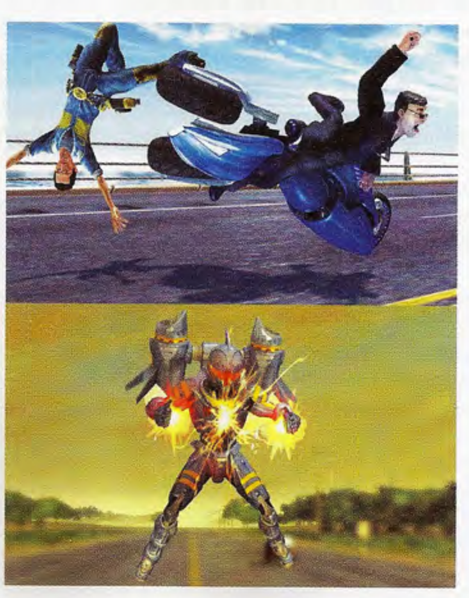
VERDICT 5/10

UNA PROPUESTA TAN GAMBERRA COMO DESHINCHADA

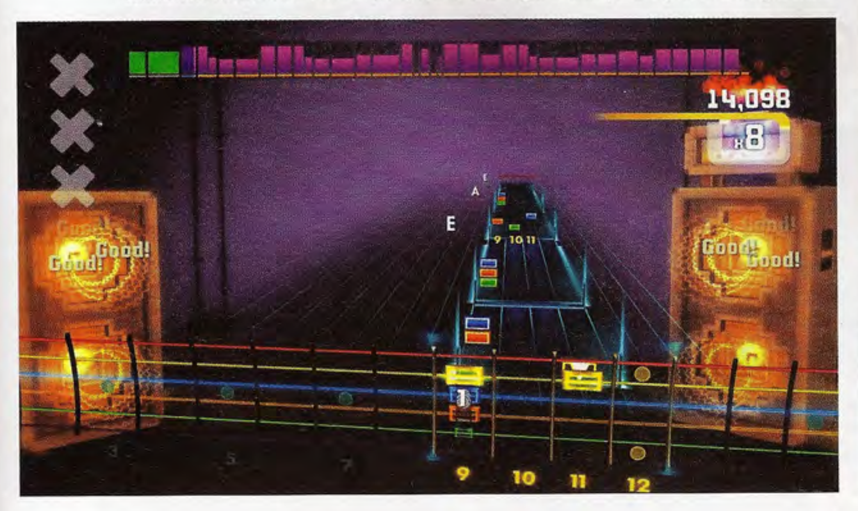




Arriba: Elegid. Ir a toda leche sería divertido en *LocoCycle* si: a) sirviese para algo; b) los fondos no se repitiesen; c) no fuera todo tan pequeño; d) todas las anteriores son correctas.



Abajo: Score Attack es un modo que recuerda mucho a *Guitar Hero*: consigue el máximo de puntuación en determinados sectores de una canción para presumir ante amigos. Lástima que no haya nada de DragonForce...





APRENDIENDO A SER ROCKERO

Rocksmith 2014 Edition

¿Recordáis ese episodio de *South Park* donde los chicos se obsesionaban con *Guitar Hero* y el padre de Stan se mosquea porque su hijo y compañía preferían tocar teclas en un periférico de plástico a aprender a tocar de verdad? Los creadores de *Rocksmith* tampoco se lo explicaban, así que de ahí que este juego parezca una respuesta a esa pregunta que se promociona como "la mejor forma de aprender rápido a tocar la guitarra".

Probablemente, lo es. Quien escribe estas líneas ha tocado la guitarra durante ocho años, como hobby siempre, y ha pecado muchas veces de ir corriendo al ordenador a buscar tablaturas para ahorrarse sacar un tema de oído. Dios bendiga a Guitar Pro. *Rocksmith* se deshace por completo de esa idea arcaica y la reemplaza con algo mucho más intuitivo y entretenido. Para los conocedores de *Rock Band* o *Guitar Hero*, el scroll de pantallas les sonará mucho, porque se mantiene intacto, pero se sustituyen los botones de colores por los números de los trastes y la cuerda de turno. Leer música de este modo lleva algo de tiempo, pero una vez se domina la curva de aprendizaje, es posible tocar más de 50 canciones con facilidad. En serio.

La edición de 2014 introduce el modo sesión; una forma muy sencilla de coger unos cuantos acordes pegazidos o un riff que se te ha ocurrido y unirlo todo con una banda que te apoye con sus melodías. Es bastante intuitivo: determinas la escala en la que quieres jugar, los instrumentistas de la IA escuchan lo que estás tocando, aprenden tu tempo y empiezan a apoyarte. Hay bastante variedad de instrumentos y de tipo de bandas, así que probando un poco, se consiguen resultados potables. Con su ayuda y tu idea como base, es posible hacer temas bastante sólidos que se pueden guardar en el juego.

El modo arcade también está de vuelta, esta vez con mejoras y nuevos minijuegos que ayudan en la práctica de la parte más técnica. Están Ducks Redux, un Space Invaders para aprender a no liarse con los trastes; y también Return to Castle Chordead, un FPS controlado por acordes. Son solo unos ejemplos de lo útiles que son los minijuegos y de lo divertidos que pueden resultar si se compara con un profesor de solfeo.

Hay algunos problemas con la latencia del sonido si lo reproduces directamente desde la tele, y la setlist no es nada del otro mundo ni tan amplia como en títulos previos (aunque es posible importarlas si tienes los otros juegos), pero *Rocksmith 2014* es una grata herramienta de enseñanza. No podemos, pues, clasificar esto como un juego del todo, ya que por mucho que pique querer sacar el 100% de los temas, es más un software bien diseñado para aprender a tocar. Hemos aprendido Paint It Black nota por nota en una hora esta misma mañana, y eso es algo solo posible con *Rocksmith*.

AL DETALLE

GÉNERO: Profesor de música
FORMATO: 360, PS3, PC, Mac
ORIGEN: EEUU
COMPAÑÍA: Ubisoft
DESARROLLADOR: Ubisoft San Francisco
PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2

MEJOR QUE

GUITAR HERO: GREATEST HITS



PERO QUE



ROCK BAND

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

SÚBELO AL 11: Poder cambiar la dificultad manualmente se agradece. No podemos resistir la tentación de poner un tema al 100% de velocidad y a la dificultad máxima para ver cómo se nos da.







VEREDICTO 8/10

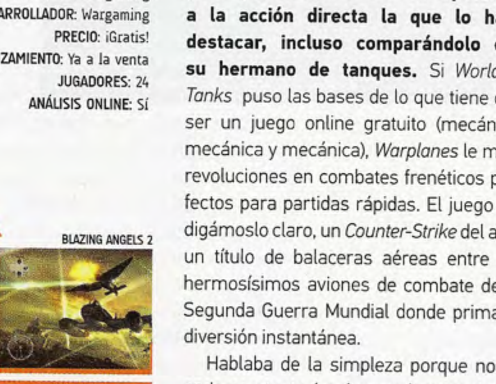
TANTO SI TOCAS LA GUITARRA COMO SI NO, MERECE LA PENA

WARGAMING REVOLUCIONA OTRA VEZ EL COMBATE FREE-2-PLAY

World of Warplanes

DETALLES

GÉNERO: Águilas chillonas
PLATAFORMA: PC
PAÍS: Bielorrusia
COMPAÑÍA: Wargaming
DESARROLLADOR: Wargaming
PRECIO: ¡Gratis!
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 24
ANÁLISIS ONLINE: Sí



Puede que un primer contacto con *World of Warplanes* dé la sensación de que en Wargaming no se han querido complicar la vida, pero precisamente es su apelación a la acción directa la que lo hace destacar, incluso comparándolo con su hermano de tanques. Si *World of Tanks* puso las bases de lo que tiene que ser un juego online gratuito (mecánica, mecánica y mecánica), *Warplanes* le mete revoluciones en combates frenéticos perfectos para partidas rápidas. El juego es, digámoslo claro, un *Counter-Strike* del aire: un título de balaceras aéreas entre los hermosísimos aviones de combate de la Segunda Guerra Mundial donde prima la diversión instantánea.

Hablaba de la simpleza porque no se anda con tonterías: hay un hangar donde escoger y mejorar aviones (el meollo de su modelo de negocio) y dos únicos modos. El primero es uno de entrenamiento que viene muy bien para agarrar las complejidades de su sistema de combate (apunta a donde estará el enemigo, no a donde está ahora; movimiento y puntería se influyen mutuamente; las piruetas son la mejor defensa; etcétera). Y el segundo es un combate a muerte por equipos, entre escenarios muy bien pensados para convertir lo que podría agotarse fácilmente (brooom y ratatatá, no hay más), en épicos enfrentamientos entre riscos, ataques sorpresa desde cúmulos y asaltar la vertical de un novato con el sol a tus seis para cegarle. La diversidad aeronáutica supone que cada avión es un mundo, y que los enfrentamientos no solo exigen conocer bien tu nave, sino descubrir a base de práctica las carencias y puntos fuertes de cada aeroplano enemigo. Esa vieja sensación de *Counter-Strike* (y de *World of Tanks*) en la que el dominio del mapa era tan esencial como observar rápidamente el armamento de tu adversario consigue despegar con éxito en *Warplanes*.

SIN CONEXIÓN

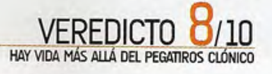
LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MEJORAS EN EL CONTROL: Cada nave de Wargaming tiene su propia aviónica, pero el control con teclado y ratón todavía no ha encontrado el equilibrio entre precisión y reacción instantánea.

El MMO sigue tan amable con el jugador como siempre: es posible echar decenas de partidas sin que te pique el gusanillo de dejarte unos euros en tener más aviones. Y mejor aún, quieres tenerlos porque son reproducciones fieles hasta la última tuerca de naves que ya forman parte de nuestra mitología contemporánea. Wargaming seduce directamente a los practicantes del culto retrofuturista al Spitfire, al Messerschmitt BF-109 y al resto de leyendas de los cielos de la Europa en Llamas.

Cuando nos hablaban del equilibrio entre simulación y arcade temíamos un juego limitado solo para señores del joystick caro y el manual de mil páginas. Pero Warplanes es un arcadazo colosal que dedica su parte sim al fan de las maquetas, no del vuelo para expertos.

JAVI SÁNCHEZ





Arriba: El nivel gráfico del juego es asombroso, gratuito o no. La iluminación es parte integral de su sistema de combate, con el sol y los bancos de nubes como mejores aliados del piloto experto.





Arriba: La variedad de escenarios nos hace pensar que *World of Warplanes* puede tener ideas en la guantera más allá de ese deathmatch directo. Eso sí, la campaña está plenamente descartada: a los juegos de *World of War* se viene a jugar con gente y contra gente.

QUEDARSE SIN MECHERO A LA HORA DE INCENDIAR EL COSMOS

Saint Seiya: Brave Soldiers

Los *Caballeros del Zodíaco* vuelven otra vez a PS3, con un juego de tortas versus que se salta los hallazgos *Musou* de su antecesor para volver a la fórmula de Dimps: ataques cinemáticos y una balanza más inclinada a recontar la serie que a dotar de profundidad a su sistema. El título parece desarrollado con el piloto automático: se recicla todo lo que se puede del anterior versus y se multiplican los personajes, sí, pero con tramp porque cada variante de Seiya o de los otros Caballeros cuenta como tipo único. Con lo que tenemos varios Bronces repetidos, unos cuantos Oros llevando las Sapri negras de la Saga de Hades, etcétera. Tampoco es que importase si el juego tuviese más profundidad. Servidor, por ejemplo, nunca le vio el encanto a esos *Dragon Ball* en los que puedes jugar hasta con el último mono de los OVA. A pesar de eso, noto ausencias clamorosas, como los Guerreros de Asgard y algunos de los Espectros de Hades.

El juego cubre los tres arcos argumentales "gordos" del manga original mediante enfrentamientos calcados a los de la serie con un cel-shading que no llega a la categoría de los *Naruto*, pero que para *Saint Seiya* ya va que chuta (los personajes están muy bien recreados, pero los escenarios en los que podemos movernos libremente dan un poco de pena). El sistema no es nada del otro mundo: los golpes normales hacen cosquillitas y el reto está en acumular energía para soltar ataques especiales y los *Big Bang Attack!*, devastadoras técnicas que tardan tanto en ejecutarse que hasta daría tiempo a meter un par de flashbacks de los de la serie original. Por supuesto, cuando nuestro luchador esté en las últimas, se acordará de su famila, de Atenea y de todo lo que haga falta para despertar el Séptimo Sentido y multiplicar su cosmos y blablablá.

Hay mínimos intentos por jugar con la fórmula, como unos orbes para potenciar a los luchadores que parecen pensados con un ojito en las gemas de *Street Fighter X Tekken*, pero que se quedan en un mero aditivo para ciertos combates.

El problema es que el juego se agota muy pronto. El modo principal lleva menos de 10 horas (aunque han metido desafíos opcionales para prolongarlo) y el resto de opciones se limitan a presentar distintos tipos de batalla, del que el único que se salva es Guerra Galáctica, una recreación del torneo de los primeros capítulos del anime (con todos los personajes) en el que se nos irán unas horas.

Saint Seiya: Brave Soldiers es un juego caduco que no oculta su público: el fan acérrimo (me incluyo) de la serie original. Pero ojalá hubiesen pensado que se puede ser fan y jugador al mismo tiempo.

JAVI SÁNCHEZ

VEREDICTO 5/10
UN ASALTO FLOJITO A TUS AÑOS DE NOCILLA

DETALLES

GÉNERO: Furia otaku
PLATAFORMA: PS3
PAÍS: Japón.
COMPAÑÍA: Namco Bandai
DESARROLLADOR: Dimps
PRICE: 61,95 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-2
ANÁLISIS ONLINE: No



Arriba: El juego presenta casi todas las variantes de armadura: aquí tenemos a Seiya con la de Odín, y recibiendo una somanta de manos de Marin, que no lleva la máscara para dar gustito al fan morbosillo.

SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS EN FALTA

MÁS PERSONAJES: Vale, he dicho en el texto que tal, pero no me habría importado nada ver a los Santos de Lost Canvas y el estupendo casting de secundarios de plata de la primera saga del anime. Vivir de las rentas del manga es bastante pocho.

MEJOR QUE: SAINT SEIYA: THE HADES



PEOR QUE: SAINT SEIYA: SANCTUARY BATTLE





Arriba: Dimps no ha hecho mucho más que lavarle la cara y sumar personajes y opciones a su anterior versus de la saga. Algunas cosas nos suenan a ya vistas, pero es normal cuando tu objetivo es calcar la serie, y punto.

LA MEJOR FORMA DE SER MOURINHO SIN TENER QUE AGUANTAR AL MARCA NI AL AS

Football Manager 2014



Arriba: El motor de los partidos sigue pareciendo el del *FIFA 2001*, pero hay alguna animación que sobresale, especialmente las faltas, y físicas de balón bastante optimizadas. Es el mejor dentro de la saga, desde luego.

AL DETALLE

GÉNERO: Villarato
FORMATO: PC, Mac, Linux
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sega
DESARROLLADOR: Sports Interactive
PRECIO: 34,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1-31



Hasta 2010, *Football Manager* era una fortaleza impenetrable sin sentido aparente y con una curva de aprendizaje que ni Tony Hawk en sus buenos tiempos. Era un juego excelente, desde luego, pero para el novato sin un doctorado en astrofútbol era más denso que un moco de dinosaurio. Los años posteriores fueron los de su apertura, los de dejar entrar a los chavales con complejo de Guardiola sin fastidiar a los veteranos ni a los Mourinhos. *Football Manager Classic* se introdujo el año pasado como un acercamiento algo menos cruel que el modo principal, como un sitio donde no tener que dedicar mil horas para encontrar el jugador perfecto para tu plantilla. Aquellos que aún desean meterse hasta las rodillas en el mundo del fútbol, por fortuna, aún tienen a *Football Manager 2014*.

Las barras deslizantes han pasado a mejor vida y han sido sustituidas por órdenes más propias de la era de lo táctil, lo que significa que ya no se pueden asignar valores arbitrarios a los estilos de pase para que los jugadores jueguen como en Matrix. Esto puede parecer un paso atrás al principio, pero en una realidad pragmática tienen mucho sentido: incluso los más derrochadores siguen ordenando a su equipo si tienen que mantener la posesión o si quieren que catapulten una pelota a la estratosfera con tal de que no les marquen. Las elecciones tácticas son variadas y se colorean según su compatibilidad, y habrá algunas que no lo sean. La amplitud de las variaciones y de su aproximación hacen todo mucho más eficiente. Si se combina con los nuevos roles de personaje, que permiten a los jugadores más raros encontrar su nicho, el juego táctico está más determinado y hace que las victorias sean más ajustadas y que los tipos con más dinero no ganen siempre ni despilfarrando.

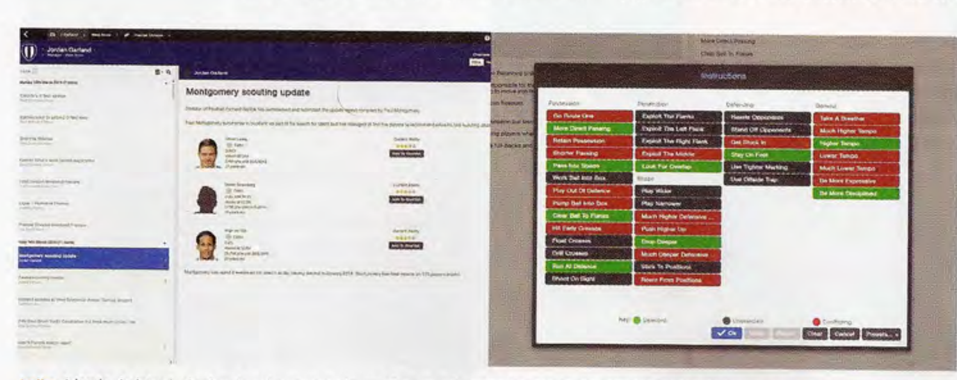
SIN CONEXIÓN

LO QUE ECHAMOS DE MENOS

MEJOR SONIDO: Los únicos sonidos del juego son las voces genéricas del público y el sonido de los silbato. Nos gustaría alguna novedad en este sentido, aunque mejor que no incluyan comentaristas...

Al principio, los miles de cambios graduales pueden parecer nada más que una patraña, un número para presumir o una táctica de marketing. Elegir una ciudad y una formación favorita no tiene mucho sentido, pero cuando se mira en conjunto, tiene mejor pinta. Las negociaciones rápidas, las actualizaciones de préstamos grupales y una mayor cantidad de información en tu correo son cosas que se agradecen y que sientan las bases de la diversión posterior.

Football Manager 2014 busca hacer el juego aún más grande para los iniciados y más acogedor para los novatos, y triunfa en ambos frentes. El motor de los partidos es mejorable, igual que los efectos de sonido, pero la cantidad de novedades, la profundidad y la mejora de un juego tan táctico es todo un logro en sí mismo. Enhorabuena, Sports Interactive.



Arriba: Además de introducir algo de color en sus siempre feos menús, estas instrucciones permiten modos de jugar muy precisos que no van a afectar directamente a la interpretación de los jugadores.



EL REY DEL DEPORTE REY

BOLOS 7 Y 10 EN PIE

Wii Sports Club

AL DETALLE

GÉNERO: Reciclado
FORMATO: Nintendo Wii U
ORIGEN: Japón
COMPAÑÍA: Nintendo
DESARROLLADOR: Namco Bandai/In-House
PRECIO: 9,99 € / 1,99 €
LANZAMIENTO: Disponible
JUGADORES: 1-4

BETTER THAN
SPORTS CHALLENGE
WORSE THAN
WII SPORTS

***Wii Sports* es el juego más vendido de la historia (con trampa, porque venía incluido en la mayoría de Wii vendidas), de modo que su resurrección era algo inevitable.** La cantidad de copias distribuidas, casi 83 millones, no es el único motivo, claro, pues el continuo problema de Nintendo para diferenciar su nueva consola de su predecesora sigue agravándose y solo los hardcore tienen claras las diferencias. Así que, ¿qué mejor juego que este para empezar a dejar claro que Wii U también existe? Nótese la ironía y el hecho de que no aparece "Wii U" sino Wii en el nombre del juego. En fin.

El principal problema de este título es que se ha lanzado incompleto, muy incompleto. Tan solo ofrece dos juegos (los bolos y el tenis) en comparación con los cinco que contenía el de Wii, y lo hace como un canal obligatorio en la consola. Además, la estructura de precios no es demasiado agresiva que digamos: se puede comprar cada juego por 9,99 euros o alquilarlos por 1,99 durante un día. Efectivamente, no hemos podido probar los demás minijuegos, solo estos dos, y por eso la nota quizá es tan baja: si no hay a nada que jugar, que prometas más juegos no me importa nada. El hecho de que Nintendo haya decidido optar por este modelo, aunque es muy progresista dentro de su política de publicación, dista bastante del regalo navideño que podría haber sido en otras condiciones. Mientras que muchos verán esos 10 euros por un minijuego de bolos como una vergüenza miserable, sobre todo cuando tienen bugs; otros se preguntarán por qué la fórmula ha cambiado tan poco. Hay dos formas de ver esto: alegrándose porque los juegos son divertidos o acordándose de toda su familia porque son iguales que los de Wii.

MULTIJUGADOR

JUGANDO CONECTADO

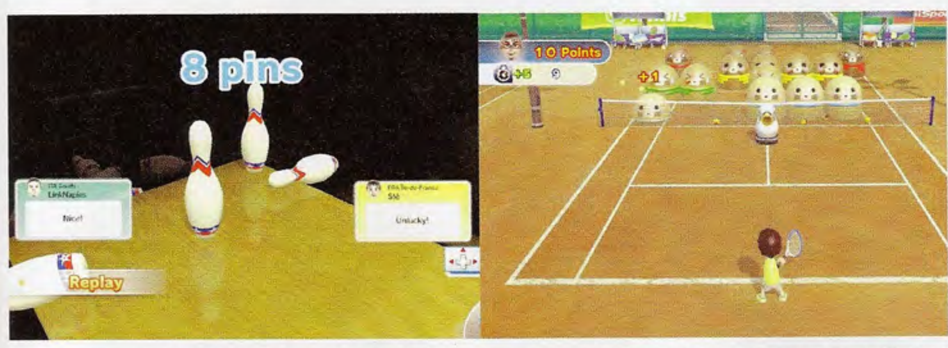
RESTRINGIDO: Por desgracia, la versión europea de *Wii Sports Club* aún no soporta las partidas online contra jugadores de otro continente. El matchmaking está limitado a nuestro continente y Australia.

El Wii Motion Plus ahora es obligatorio, aunque jugando no lo parezca por cómo se hace: los bolos son indistinguibles de los de Wii. Menos mal que la precisión extra ayuda en el tenis. Es divertido, pero la curva de dificultad es una pasada que impide que te sientes y disfrutes de un rato muerto sin morder el polvo.

Así que más allá de los retoques cosméticos, estás pagando por divertirte online con dos juegos que antes eran parte de un conjunto mayor para Wii. El componente online, además, está dividido por alguna razón en regiones, de modo que solo los jugadores de sitios remotos con pocas consolas llegan a escalar puestos altos. Para colmo, la inestabilidad de las partidas, las desconexiones y los menús mal construidos ayudan muy poquito. Por lo menos, hay un período de prueba de 24 horas para todo el mundo. Mientras, esperamos que metan más contenido pronto, aunque con esos precios...

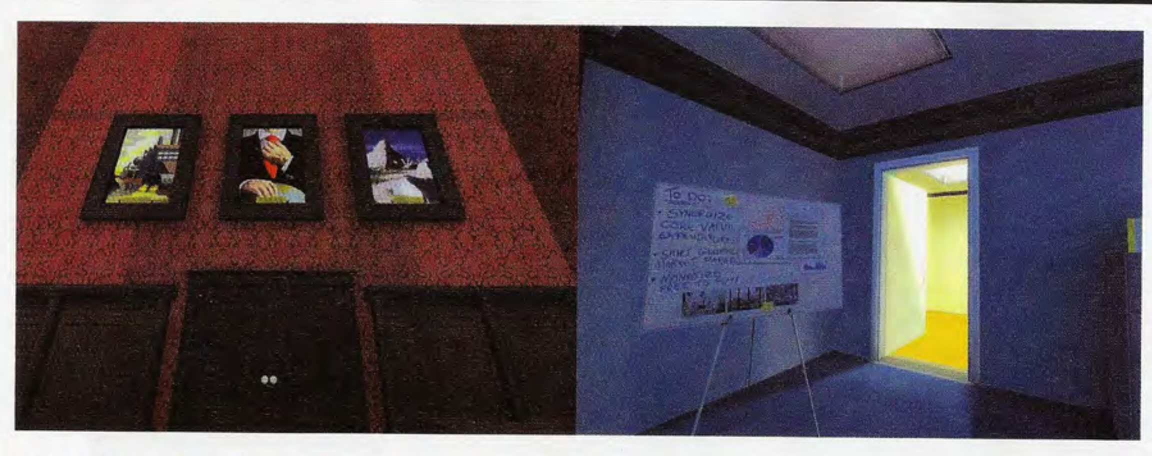


Arriba: Los sellos (que coleccionas en tu propio álbum) son logros extraoficiales y se logran por cosas como conseguir plenos seguidos o ganar puntos de un solo golpe en el tenis.



Arriba: El chat entre jugadores no está implementado, así que lo de intentar comunicarse con otros se debe hacer con unos saludos establecidos. Y si te gusta ver tus repeticiones, te fastidias: los contrincantes suelen dar mucho el coñazo para que los omitas.

VEREDICTO 6/10
POR DOS JUEGOS, AÚN NO MERECE LA PENA



Izquierda: Los muros de esta oficina están llenos de elementos desconcertantes y de guiños que solo demuestran que lo que nos enseña es solo una pequeña parte de lo que en realidad cuenta.

LO MORAL NO FORMA PARTE DE LA ECUACIÓN

The Stanley Parable

The Stanley Parable **está siendo acusado de no ser un juego en absoluto, pero quienes lo hacen es porque no lo entienden.** Stanley, el protagonista, diseñado para ser algo así como el hombre multiusos perfecto (aunque esta es una definición algo elitista) es el típico hombre blanco de treinta años con un trabajo de oficina tedioso. El día que las órdenes dejan de llegar, queda a tu elección cómo reacciona Stanley.

Más allá del hecho de que es el único en todo el edificio de oficinas, Stanley no está solo. Lo dirige a través de los pasillos un narrador ausente. Con un diálogo tajante e ingenioso, deja claro que es un juego que cuenta con un guión brillante, a la altura de GLaDOS y Wheatley en *Portal 2*. Su poco fiable narración, o más bien, su cuento apenas preparado, describe las acciones de Stanley antes incluso de que las haya realizado. Curiosamente, tú, Stanley, puedes desobedecerle si quieres, y aquí es donde *The Stanley Parable* se pone interesante.

AL DETALLE

FORMATO: PC
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Galactic Cafe
DESARROLLADOR: Galactic Cafe
PRECIO: 11,99 €
LANZAMIENTO: Disponible
JUGADORES: 1

MEJOR QUE: BIOSHOCK INFINITE



PEOR QUE: HALF-LIFE 2

El impulso principal del juego deriva de las elecciones, la mecánica que condiciona la historia y la jugabilidad. Es un título muy accesible, apenas tiene dificultad, pero de su arranque simplista es de donde *The Stanley Parable* puede examinar la compleja filosofía que rodea a la elección y el libre albedrío de nuestro medio. Este examen de la libertad de elección es muy profundo y no para nunca de profundizar más.

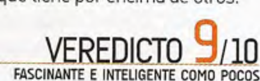
LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ESCOGER LA CAJA CORRECTA: La aproximación única a los logros de Steam de este juego hace que una tarea repetitiva sea simplemente alucinante.

Es difícil discutir sobre todas sus partes sin destruirlo, pero gracias al caos y la confusión generada, Galacti Cafe consigue de algún modo una estructura narrativa superior. La historia existe como posibilidades errantes y bloques con un orden cronológico intercambiable. Cualquier orden tiene sentido. Incluso cuando el juego se enfanga con sus propios conceptos, sigue adelante y explica perfectamente su historia interior.

Mas allá de su origen como mod del motor Source, las reminiscencias con *Portal*, con su tono y estilo, son palpables. *The Stanley Parable* también convierte lo mundano y cínico en algo interesante y provocativo, y explora la idea de elección y significado en un universo frío e indiferente, y exige una posterior reflexión una vez concluido. Pocos juegos abordan su mensaje con tanta confianza. Como *Gone Home*, *The Stanley Parable* levanta muchas cuestiones sobre qué es un juego, pero es inútil discutir más: una mecánica reduccionista que sin embargo expande hasta el infinito el potencial narrativo de su todo solo puede darse en un videojuego, en uno que dignifica el medio y que demuestra el potencial que tiene por encima de otros.



VEREDICTO 9/10
FASCINANTE E INTELIGENTE COMO POCOS



Derecha: La banda sonora de Blake Robertson crea una sensación incómoda y bebe de forma directa de los sonidos del género de misterio, fusionándose perfecetamente.

LOS HÉROES NO NACEN: SE MONTAN CON PIEZAS DE MUÑECOS

Skylanders Swap Force

EL hecho de que *Skylanders* todavía resulte entretenido para cualquier tipo de público demuestra lo afinado que tienen el producto en Vicarious Visions. Sería muy sencillo ponernos cínicos con los muñequitos de Activision, pero el título resulta tan riquiño que optamos por disfrutarlo como se debe: con buen rollo y optimismo.

Porque la diversión sigue siendo el principal engranaje de ese reloj suizo de hacer pasta que es *Skylanders*, y *Swap Force* lo hace realmente bien a la hora de expandir la fórmula sin caer en la reiteración o los pasos en falso. Para empezar, a estas alturas es bastante posible que cualquier habitual de la serie (especialmente los niños) ya tenga sus favoritos previos, y el juego permite recuperar al reparto de títulos anteriores desde el principio, a la vez que expande el número de personajes con un puñado de muñecos nuevos.

Con una nueva habilidad: las criaturas de Swap Force están hechas de piezas juntadas con imanes, lo que permite combinarlas como queramos y jugar tanto en lo virtual como en lo real con los híbridos resultantes. No se trata de un mero gancho: las combinaciones permiten personajes con habilidades elementales que otorgan el acceso a zonas ocultas. Habilidades que, además, pueden mejorarse de forma simultánea, dándole al jugador un sentimiento mayor de progreso. En total, existen 256 permutaciones, para terror de las carteras paternas y alegría infinita de la chavalada.

Pero ojo, en Skylanders lo de comprar docenas de muñecos no es un requisito. La trama principal puede completarse fácilmente con los personajes por defecto, aunque el juego hace un gran trabajo a la hora de seducir a los enganchados para que se hagan con más. Hablamos de un juego con un excelente diseño de niveles, ritmo muy medido y con una rejugabilidad excelente. Para colmo, los muñecos extra desbloquean cientos de habilidades, tesoros y secretos que mejoran la experiencia: no es "paga para ganar" sino "paga para pasarlo en grande". Un modelo con el que no podemos cabrearnos. El único defecto es que en los nuevos personajes hay una brecha entre apariencia y habilidades (que puede resultar confusa para los pequeños) y su integración con el universo y las mecánicas del juego no está tan trabajada como las del tremendo *Skylanders Giants*.

Swap por fin añade un botón de salto, facilitando un diseño de niveles menos restrictivo y más libre (estupendo para un título que hace de la exploración su bandera). La pena es que la cámara sigue prefijada y no permite disfrutar a fondo el bello mundo que recorremos (entendemos que para no liar más a los chavales), aunque en ningún momento se convierte en un estorbo. El combate también es directo y simple y, en general, todo está más refinado. Cumple con creces su labor de hacer cantera, y en ningún momento abusa de su potencial para exprimir bolsillos. ¿Cómo vamos a poner peros a algo que trata mejor a sus jugadores que las grandes franquicias actuales?

DETALLES

PLATAFORMA: Xbox 360
OTRAS PLATAFORMAS: Wii, Wii U, Nintendo 3DS, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One
PAÍS: EE.UU.
COMPAÑÍA: Activision
DESARROLLADOR: Vicarious Visions
PRECIO: 74,95 € (con tres figuras)
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 2
ANÁLISIS ONLINE: No hay

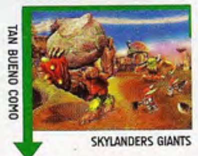
MEJOR QUE



DISNEY INFINITY



TAN BUENO COMO



SKYLANDERS GIANTS

MEJORADO

SUPERANDO AL ORIGINAL

HÍBRIDOS: Mezclar muñequitos es un placer, sobre todo teniendo en cuenta que el juego ofrece recompensas y permite descubrir secretos a cada uno de nuestros cócteles de criaturas.

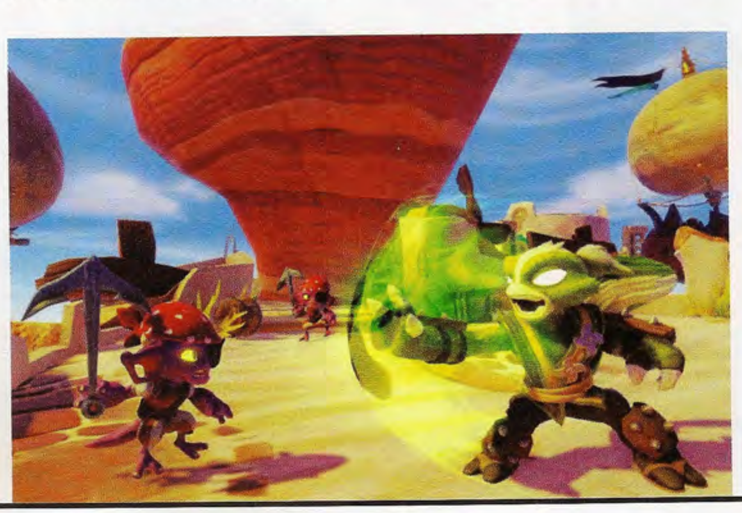
Arriba: Vale, no es un juego pensado para el jugador entregado, pero los Lego tampoco lo son, y *Skylanders* les supera como título: es casi como un *Diablo* para niños, muy sólido y con todas las bases de un juego "adulto".

VEREDICTO 7/10

BUEN JUEGO, Y MEJOR SKYLANDERS AÚN

Debajo: El torso de Magna Charge junto a los tentáculos de Wash Buckler, cuyas ventosas nos permiten hacer de Spiderman y trepar superficies verticales. La posibilidad de mejorar cada parte de forma independiente añade profundidad y evita el tedio.





ÉRASE UNA VEZ, EN UN MUNDO HECHO DE PAPEL Y DE PEGAMENTO...

Tearaway





Arriba: Tu cara actúa como sol en el mundo del juego y es el objetivo de la misión del protagonista. Es una conexión genial del mundo real y el del juego. Menos mal que nuestra "belleza" no afecta a nada en el juego...
Izquierda: Media Molecule es el estudio del amor y las cosas cucas. Les adoramos por ello.

Media Molecule es de esos estudios que saben dejar claro al momento que un juego es suyo. *Tearaway* es encantador, excéntrico e imaginativo en las mismas cantidades. Por fortuna, es un mundo más unitario que el de *Little Big Planet* donde juegas como un sobre llamado Iota, que tiene que entregar un mensaje. Esta historia tan rara ya dice mucho de lo que es *Tearaway*: un título que se define con unas pocas pinceladas y que deja al jugador llenar los huecos.

Todas las construcciones del juego están hechas con papel, lo que se traduce en una estética con una clara influencia infantil, pero también muy compleja. El hecho de que todo lo que hay en el juego se podría hacer con papel, tijeras y paciencia en el mundo real consigue que la experiencia no sea cursi ni pintoresca, sino que esté llena de carisma y alma.

Estamos ante un plataformas 3D que sirve a la vez como representante de lo más típico del género y como título disruptor. Se puede saltar, rodar, coger objetos y lanzarlos para atacar enemigos o tumbar obstáculos y hay que esprintar para huir. Todo parece muy típico, casi aburrido, pero es entonces cuanto empiezas a entender las mil formas que existen de influenciar el mundo rompiendo la cuarta pared.

Gracias a la cámara de Vita, tu cara ocupa el lugar del Sol y es posible verse a uno mismo cada poco tiempo. Sí, tu cara es el Sol, como si fueras el bebé de los *Teletubbies*. También se nos pide que personalicemos el juego a menudo usando papel para añadir nuevas partes a gente o a lugares, los cuales puedes combinar con fotos propias. También hay que sumar el uso del panel táctil trasero y de la pantalla táctil (para despachar enemigos, cortar el mundo de papel a gusto o activar paneles de salto) y que se puede usar el giroscopio para reposicionar plataformas. El resultado es el juego que más y mejor uso hace de las características de Vita. Con mucha diferencia.

El triunfo de Media Molecule es que ninguno de estos controles se sienten forzados. Todo lo contrario, parecen algo natural y funcionan perfectamente en todo el juego. Lo intuitivo que es se debe a que todo el juego es de papel, demostrando que hay decisiones de diseño tan importantes como la mecánica misma de un juego.

Tearaway es de todo menos plano. Media Molecule ha demostrado una vez más que puede hacer un juego que a la vez es una herramienta de creación. Nos morimos de ganas por saber en qué nuevo proyecto estarán trabajando.

AL DETALLE

FORMATO: PS Vita
ORIGEN: Reino Unido
COMPAÑÍA: Sony Computer Entertainment
DESARROLLADOR: Media Molecule
PRECIO: 39,99 €
LANZAMIENTO: Ya a la venta
JUGADORES: 1

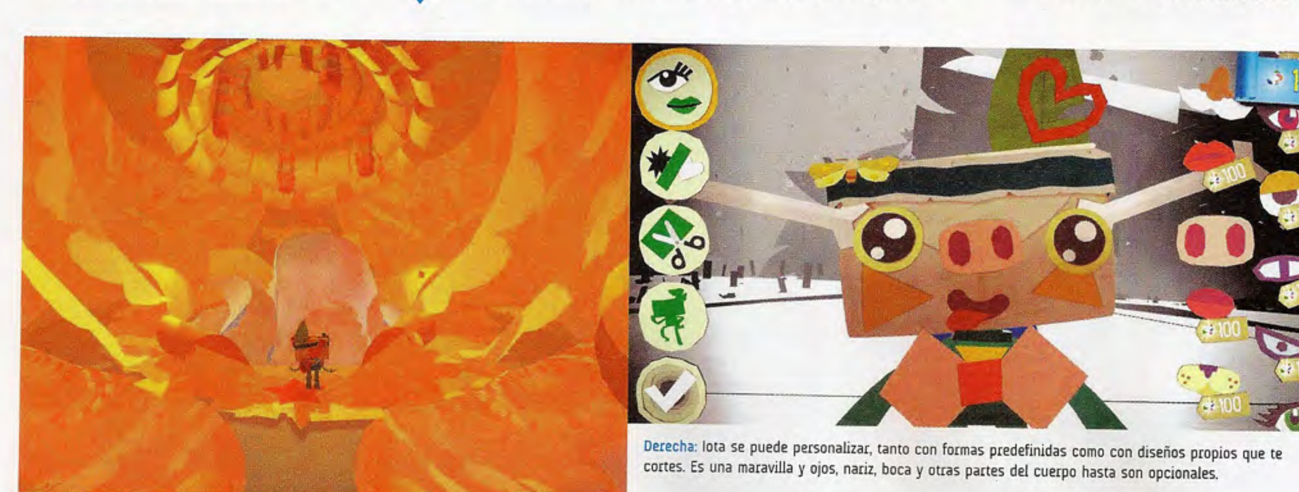


LA HUELLA

LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

ORIGAMI DIGITAL: A medida que progresas encontrarás y desbloquearás huellas dactilares para comprar ítems o personajes que se pueden imprimir y coleccionar en el mundo real.

VEREDICTO 8/10
UNA AUTÉNTICA MARAVILLA ESTÉTICA Y JUGABLE



Derecha: Iota se puede personalizar, tanto con formas predefinidas como con diseños propios que te cortes. Es una maravilla y ojos, nariz, boca y otras partes del cuerpo hasta son opcionales.



NO.18



DETRÁS DE LOS NIVELES

KINGDOM HEARTS

Disney visto a través del prisma de un juego de rol de Squaresoft. Kingdom Hearts era todo concepto, pero tenía la suficiente consistencia como para convertirse en una de las series más importantes de Square Enix. Hablamos con su director Tetsuya Nomura.

Lanzamiento: Marzo 2002 (Japón)
Noviembre 2002 (EEUU)
Plataforma: PS2
Compañía: Square
Desarrollador: Squaresoft
Equipo: Tetsuya Nomura: director,
Yoshinori Kitase: productor,
Yoko Shimomura: BSO

TODO EMPEZÓ EN un ascensor. Como esas leyendas urbanas de platós embrujados o actores que improvisan frases icónicas en películas clásicas, un ejecutivo de Disney y Shinji Hashimoto de Squire, compartiendo un viaje en ascensor contruyeron los cimientos de lo que sería *Kingdom Hearts*.

Y como sucede en las mejores leyendas urbanas, algunos de los detalles son sumamente coloridos. "La conversación en el ascensor iba en la línea de si no sería estupendo hacer algo alguna vez juntos, pero no hubo ninguna proposición formal", explica el director del juego, Tetsuya Nomura. "Todo empezó cuando el señor Hashimoto y alguna gente de Disney hablaron de lo estupendo que sería una especie de Mickey Mouse RPG, y empezaron a darle vueltas".

Nomura, muy conocido entre los fans de *Final Fantasy* por sus distintivos diseños de personajes para *Final Fantasy VII, VIII, X* y *XIII*, que indudablemente influyeron a toda una generación de desarrolladores japoneses y americanos, aceptó el desafío de manipular una propiedad intelectual tan querida. "Siempre se creyó que era un proyecto muy complejo, pero cuando me lo contaron, inmediatamente tuve la idea básica para *Kingdom Hearts*, así que solicité que se me asignara".

Disney arrancó *Kingdom Hearts* proponiéndole la idea a Square. Una simple conversación en un ascensor pronto se convirtió en una ambiciosa visión que se acabaría revelando como el nuevo gran proyecto de Squaresoft: la idea inicial de un juego de rol de Mickey evolucionó hacia algo más conceptual que ligaba varios mundos de Disney (junto a unas pocas creaciones originales).

Nomura recibió sugerencias de otros colegas de Square, aunque fue su experiencia en *Final Fantasy* la que estructuró el diseño el juego. "Uno de mis jefes en la compañía me aconsejó que no hiciera una historia demasiado simple. Pensé que la lógica de los argumentos de los *Final Fantasy*, con anticipaciones de lo que sucedería más adelante, funcionaría también perfectamente como estructura en *Kingdom Hearts*".

EN KINGDOM HEARTS, el joven Sora, acosado por una serie de sueños en los que aparecen unas sombras amenazantes, viaja por los distintos mundos de Disney y se encuentra con muchos personajes reconocibles de las películas mientras busca a sus amigos desaparecidos. Algunas de las localizaciones eran obvias, como Agrabah de *Aladdin* o el Reino de Atlántida de *La Sirenita*, aunque algunas elecciones, como los escenarios de *Pesadilla Antes de Navidad*, dan un bienvenido eclecticismo al juego. Nomura tenía una clara filosofía acerca de qué escenarios serían escogidos. "La condición principal para elegirlos fue que ninguno de ellos se superpusiera sobre otro en términos de atmósfera, para que el juego fuera lo suficientemente variado", dice Nomura. "Estoy particularmente orgulloso del mundo de *Pesadilla Antes de Navidad* del primer juego. Pensé que sería sorprendente e impactante para el jugador".


Bestia es uno de los miembros más duros del equipo.


Pobre Genio, aún obligado a llevar los brazaletes que le retienen. Claramente Sora no puede dejarle ir si más.

LA VIEJA PANDILLA

Los notables cameos de Final Fantasy dentro de Kingdom Hearts. Sobredosis de fan service...



CLOUD (FINAL FANTASY VII)

Cascarrabias como de costumbre, Cloud se acerca un poquito demasiado a la oscuridad cuando es requerido por Hades para que combata a Hercules. En la secuela su papel es mucho mayor.



SEPHIROTH (FINAL FANTASY VII)

El villano más icónico de los *Final Fantasy* es una batalla secreta en ambos *Kingdom Hearts*, y desaparece con Cloud después de combatir a Sora en *KHII*.



SQUALL (FINAL FANTASY VIII)

Después de cambiarse el nombre tras haber perdido su mundo natal (el nombre de Squall en *FFVIII* es Squall Leonhart) el héroe echa una mano a Sora.



YUFFIE (FINAL FANTASY VII)

La maestra ladrona es una batalla opcional en el Coliseo, bien avanzado el juego, así como parte esencial de la megabatalla de *Kingdom Hearts II*.



YURIPA (FINAL FANTASY X-2)

El trío de heroínas de *Final Fantasy X-2* se toma un descanso de sus bailes, cantos y puyitas para aparecer como hadas en *Kingdom Hearts II*.



ZACK (CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII)

Una elección esotérica: Zack aparecía en *Birth By Sleep* de PSP después de haber sido liquidado en el clímax del excelente *Crisis Core*.



NEKU (THE WORLD ENDS WITH YOU)

Vale, no es *Final Fantasy*, pero es Square Enix. El spin-off para 3DS, *Kingdom Hearts 3D*, está coprotagonizado por el héroe de este título de culto de DS.



AURON (FINAL FANTASY X)

Este carismático y revivido guerrero sale del inframundo de Hades y se asocia con Sora en lo que es un claro eco de su papel en *Final Fantasy X*.

De hecho, la secuela incluiría un maravilloso nivel del corto en blanco y negro de Mickey *Steamboat Willie*, otro de *Tron* e incluso uno basado en *Piratas Del Caribe*. Lo que era interesante en el uso de estos mundos era que había un mini-argumento en cada uno de ellos, que sí que era fidedigno a la fuente original. Sora, Donald y Goofy, viajan por cada uno para conectarlos usando la mística Keyblade del héroe, y también son espectadores de esta especie de viñetas celebérrimas del universo Disney.

"Sora es un personaje disneyano", dice Nomura cuando le preguntamos por el protagonista de la serie. "Lo tuve en cuenta para los colores que lo caracterizaban, la forma del personaje y su personalidad, luminosa y alegre. Para la Keyblade quería darle un arma que tuviera un motivo no agresivo, así que construí la idea de la llave que también enlaza con la propia historia".

Nomura no creía que tuviera que adaptar su estilo artístico para que el diseño de su personaje encajara con Disney (en su momento citó cómo por ejemplo que el pato Donald o Tarzán tenían diseños muy distintos a pesar de ser personajes Disney, es decir, que no sintió la presión de tener que encontrar un lenguaje visual unificador. "No encontré excesivas dificultades... Por ejemplo, en el mundo acuático no hay personajes que naden usando ropa normal, así que cambié levemente la de los personajes secundarios. Solo tuve que hacer ajustes menores y cuidar cosas muy obvias".

Un mayor desafío supuso el usar la historia de Sora como una unión entre los distintos mundos de Disney, y sobre todo, cómo la compañía exigía que se usaran sus personajes. "Estás manipulando la propiedad de otra gente, y por supuesto hay límites que respetar, y llevó cierto trabajo conseguir que el jugador no se viera inhibido por ellos".

Nomura ve su experiencia trabajando con Disney de forma positiva, en cualquier caso. "Trabajando con Disney he experimentado cosas a las que normalmente no tengo acceso en mi trabajo", dice, poniendo como ejemplo el trabajo con las voces. Pero no nos cuenta qué se le permitió y qué no poner en el trabajo. "Por supuesto que hubo cosas que no pudimos meter, pero no puedo contarlo..."



Conviene usar los summons con los jefes más duros, en la segunda mitad del juego.


La dirección de arte siempre condiciona si un juego de PS2 envejece bien, y *Kingdom Hearts* no pude acertar más hurgando en los archivos de Disney.

QUÉ DIJERON...



Haz espacio en tu diario y viaja al mundo mágico de Square, no te arrepentirás. Excelente. Un enriquecedor y mágico RPG.

Play, 90%
Noviembre 2002

Tanto Donald como Goofy llevan una vara y un escudo respectivamente, ya que Disney no permitiría que sus personajes portaran espadas u otras armas violentas. Cada personaje de la compañía arrastraba con una serie de normas, y Square no podía cargarles con ningún objeto o dotarles de ninguna característica que se contradijera con las películas (aunque el equipo de Nomura obtuvo permiso para adaptar a los protagonistas a cada uno de los mundos después de que Disney viera los diseños de las versiones acuáticas de Donald y Goofy, y con *Pesadilla antes de Navidad* consiguieron apretar las tuercas en términos de imaginería macabra). Los animadores de Disney incluso se reunían con Squaresoft para ayudarles a entender sus procesos en lo que se conocía como 'charlas con pizarra'.

TANTOS DESVELOS (QUE llevaron a miembros del equipo de Squaresoft a ver vídeos de Disney durante meses) compensaron por completo. *Kingdom Hearts* es una obra de gran fidelidad a sus fuentes, que traslada el estilo 2D de cada una de las licencias empleadas a las 3D, con múltiples detalles de gusto y estilo en las animaciones, y que hacen la transición más digerible, incluso para los fans más fatales de Disney. *Kingdom Hearts* se convirtió en un imprescindible para cualquiera que haya crecido amontonando los carísimos VHS de la casa al lado de la tele.

En los primeros vídeos que se vieron del juego aparecía un castillo de Disney explorable. Le preguntamos a Nomura si éste (que acabó apareciendo en *Kingdom Hearts II*) o cualquier otro nivel tuvieron que ser eliminados del juego. "Esencialmente conseguí hacer todo lo que me había propuesto desde el principio", dice. "Hay algo de confusión con ese vídeo: es simplemente un test que hicimos de Sora corriendo por el castillo Disney, no un nivel que quitáramos después de acabarlo".

Desde luego, no es que el juego anduviera corto en contenido, con sus cincuenta horas de duración. Al ser un action-RPG, uno de los primeros en obtener aceptación mainstream, había múltiples razones para revisitar los mundos y con su sistema de combate que iba creciendo gradualmente en complejidad, *Kingdom Hearts* siempre lanzaba al jugador nuevas cosas que ver. La posibilidad de asignar hechizos a los botones frontales o cambiar el comportamiento de los miembros de tu equipo (Donald, Goofy o los aliados propios de cada mundo, como Bestia, Ariel o Peter Pan) dejaban espacio para la estrategia.

Tener a tres personajes simultáneamente en acción dio algún dolor de cabeza al equipo. "Sora puede moverse con libertad, pero los otros tienen que seguirle allá donde vaya, así que los problemas que tuvimos eran los típicos de que los personajes se quedan atrapados detrás de objetos del escenario y no pueden seguir al jugador".

UNAS CUANTAS INVOCACIONES propiciaron que el catálogo de personajes invitados se incrementara aún más, y así completaron el juego personajes Disney como el Genio de *Aladdin*, Mushu de *Mulan*, Campanilla de *Peter Pan* y el favorito de Nomura, Simba de *El Rey León*. Los personajes salidos del amplio catálogo de *Final Fantasy*, mientras tanto, hacían apariciones significativas a lo largo de la historia. Nomura explica cómo se gestaron: "Básicamente, necesitábamos PNJ para llenar los mundos, y si eran personajes nuevos no causarían el mismo impacto que los que los jugadores ya conocían, y más después de haber visto los de Disney, así que decidí traer a héroes y villanos de *FF* como secundarios".

LOS ANIMADORES DE DISNEY SE REUNÍAN CON SQUARE EN LAS 'CHARLAS CON PIZARRA'

Personajes de *FFVII*, *VIII* y *X* aparecieron cubriendo una amplia tipología de personajes (ver 'La Vieja Pandilla'). Una sensación curiosa invadiría a los fans más recalcitrantes de la franquicia cuando



Cuidar las voces de *Kingdom Hearts* ayudó a que el juego fuera visto como algo más que un mero sacacuartos.

QUÉ DIJERON...



Si te gustan Square o Disney, o si simplemente quieres probar un impresionante action RPG, corre a por Kingdom Hearts

IGN, 9.0/10
Septiembre 2002

el riverphoenixiano gruñón Squall, de *FFVIII*, apareciera como vecino de Jaimito, Jorgito y Juanito, pero contra todo pronóstico, la respuesta general fue positiva. Significativamente, todos los personajes escogidos estaban entre aquellos diseñados originariamente por Nomura, así que no entró ninguno previo a *FFVI* (hubo, eso sí, una excepción en *Kingdom Hearts II*: Vivi de *FFVI*).

En muchos casos también fueron rediseñados a fondo por Nomura y recibieron voz por primera vez: David Boreanaz, (Angel en *Buffy*) caracterizó a Squall; el miembro de N'Sync Lance Bass dio vida a Sephiroth; la cantante Mandy Moore fue Aerith; y el actor de culebrones Steve Burton puso tanta energía en su interpretación de Cloud que acabó dándole vida en la película de *FFVII* y seis juegos posteriores. "Tenía la sensación de que si metía un montón de personajes originales, el jugador tardaría en familiarizarse con ellos, y quería que la empatía se centrara, primero y únicamente, en el protagonista Sora", explica Nomura. Narrativas aparte, un efecto secundario del reparto de *Kingdom Hearts* fue la revalorización del algunas franquicias Disney gracias a una producción de primera categoría: James Woods volvió a dar vida a Hades, Gilbert Gottfried a Iago de *Aladdin* y Dan Castellaneta (Homer) imitó perfectamente al Genio de Robin Williams. Muchos otros actores de las películas originales acudieron al juego para retomar sus personajes.

Es fácil ponerse en plan cínico con un producto que es tan indiscutiblemente corporativista en su superficie como *Kingdom Hearts*, a pesar de que tiene innumerables detalles de estilo y buen gusto en su diseño. Las naves Gummi, una forma de viajar entre mundos, eran esencialmente aeronaves de Lego completamente configurables en cuanto a forma y color. Nomura nos explica sus orígenes. "Me gustan muchos los juegos de construcción con bloques, y quería incluir algo de ese estilo dentro del juego. En Squaresoft me dijeron en una ocasión que un principio para desarrollar *Final Fantasy* era que la serie es como una caja de juguetes, un

FINAL FANTASY ES COMO UNA CAJA DE JUGUETES... Y LLEVÉ ESA FILOSOFÍA A KINGDOM HEARTS

contenedor de muchas cosas con las que se puede uno entretener, y decidí llevar esa filosofía también a *Kingdom Hearts*. Así que decidí usar la idea de los pequeños bloques de los juegos de construcción, e incorporar una sección similar a un juego de disparos de naves". Esa creatividad saltó al diseño de la narrativa desde la mecánica. Uno de los momentos más inteligentes de la historia acontece cuando Sora pierde su Keyblade a manos de su rival Riku, y Donald y Goofy le abandonan también, como los traicioneros seres antropomorfos que son. Lo que sucede a continuación es que el protagonista se asocia con una rechazada Bestia de *La Bella y la Bestia*, y que Sora se tiene que enfrentar a sus enemigos con una inútil espada de madera.

ESTA PÉRDIDA DE poder cambia por completo la dinámica de *Kingdom Hearts*, y su propósito fue darle una caracterización completamente pacífica al héroe del juego, de acuerdo con Nomura, que reflexiona sobre esta decisión: "Quería que el jugador se diera cuenta de que su personaje no es un héroe todopoderoso, sino un chico normal", dice. "Esta escena la hicimos para que el jugador descubriera que solo puede luchar si lleva la Keyblade y sus amigos le ayudan, no solo a través del argumento, sino mediante la propia mecánica del juego".

Y aún quedan momentos memorables: un Titán de Hielo de *Hércules* y, como sucede en *Final Fantasy X*, algunos jefes finales bastante duros esperando a Sora cuando vuelve al Big Ben de Nuncajamás y al desierto de las afueras de Agrabah. ¿Pero lo mejor de todo? Sephiroth, directamente salido de *Final Fantasy VII*, que aparece en el cielo en una dramática (pelín excesiva, de hecho) entrada, antes de que una rendición instrumental de *One-Winged Angel* desate un combate inusualmente duro. "Quería tener un jefe escondido que pudieras combatir después de acabar el juego principal, y decidí usar el personaje más sorprendente de los que tenía a mi disposición: Sephirot, que no había sido visto desde *FFVII* y era bien conocido entre los fans", dice Nomura. "Sephiroth tiene fama también de contrincante muy duro, así que encaja en este rol".

Kingdom Hearts tenía ganados a los fans de *Final Fantasy* con detalles como ese, pero también consiguió que seguidores del legado Disney jugaran por primera vez en sus vidas a un RPG de Squaresoft. Y el asunto rindió cuentas: *Kingdom Hearts II* vendió más que *Final Fantasy XII* en Estados Unidos. Sin embargo, no se ha convertido en una serie sobreexplotada (y no miramos a ningún otro clásico de la compañía): Square Enix anunció en el pasado E3 la tercera entrega de la serie nada menos que siete años después de la aparición de la segunda parte.

Para el reciente relanzamiento de 2013, *Kingdom Hearts 1.5 HD ReMix*, Nomura ha querido atraer a nuevos jugadores a la franquicia, ya que la tercera parte puede tardar en llegar varios años. "La historia principal de la serie finalizará con *Kingdom Hearts III* y este remake en HD se ha hecho con esa cuestión en mente. Para mí, este relanzamiento es más una preparación de un nuevo capítulo que un relanzamiento de los anteriores... Quiero que juegue a *KHIII* tanta gente como sea posible, y en esa dirección está orientado *1.5*".

El port a máquinas más potentes no fue precisamente una tarea fácil, ya que muchos de los materiales de PS2 ya no estaban disponibles. "Los datos originales no existían ya, así que fue duro, pero a pesar de ello, el enorme esfuerzo hecho por todo el equipo llevó el proyecto a buen puerto. Incluso cuando lo comparo con otros remakes HD siento que el de *Kingdom Hearts* es distinto".

Kingdom Hearts sigue siendo la mejor entrega de la serie, la que presentó a los personajes sin ambigüedades, dentro de bandos de luz y oscuridad y usó algunas de las creaciones más legendarias de Disney, sin olvidarse de la inevitable indulgencia con los fans de Square. Nada mal para haberse gestado en un ascensor.

MUNDOS DISNEY

Los cinco mejores niveles Disney de Kingdom Hearts



AGRABAH

De las muy explorables calles de Agrabah a la Cueva de los Secretos en el desierto, pasando por la guarida de Aladdin, Squaresoft capturó con éxito ese extraño misticismo que subyace sobre la obra maestra animada de Disney.



LA JUNGLA

Procedente de *Tarzan*, posiblemente este es, desde el punto de vista argumental, el mejor nivel del juego. La jungla se desarrolla en parte a ras de suelo y en parte en el casi onírico reino de los árboles, por donde se mueven Tarzán y los simios.



ATLÁNTIDA

Un nivel muy bien realizado, con túneles inicialmente inaccesibles y enormes áreas por explorar. También ayuda que *Bajo el Mar* suene constantemente y que tenga uno de los mejores jefes del juego: la gigantesca Ursula.



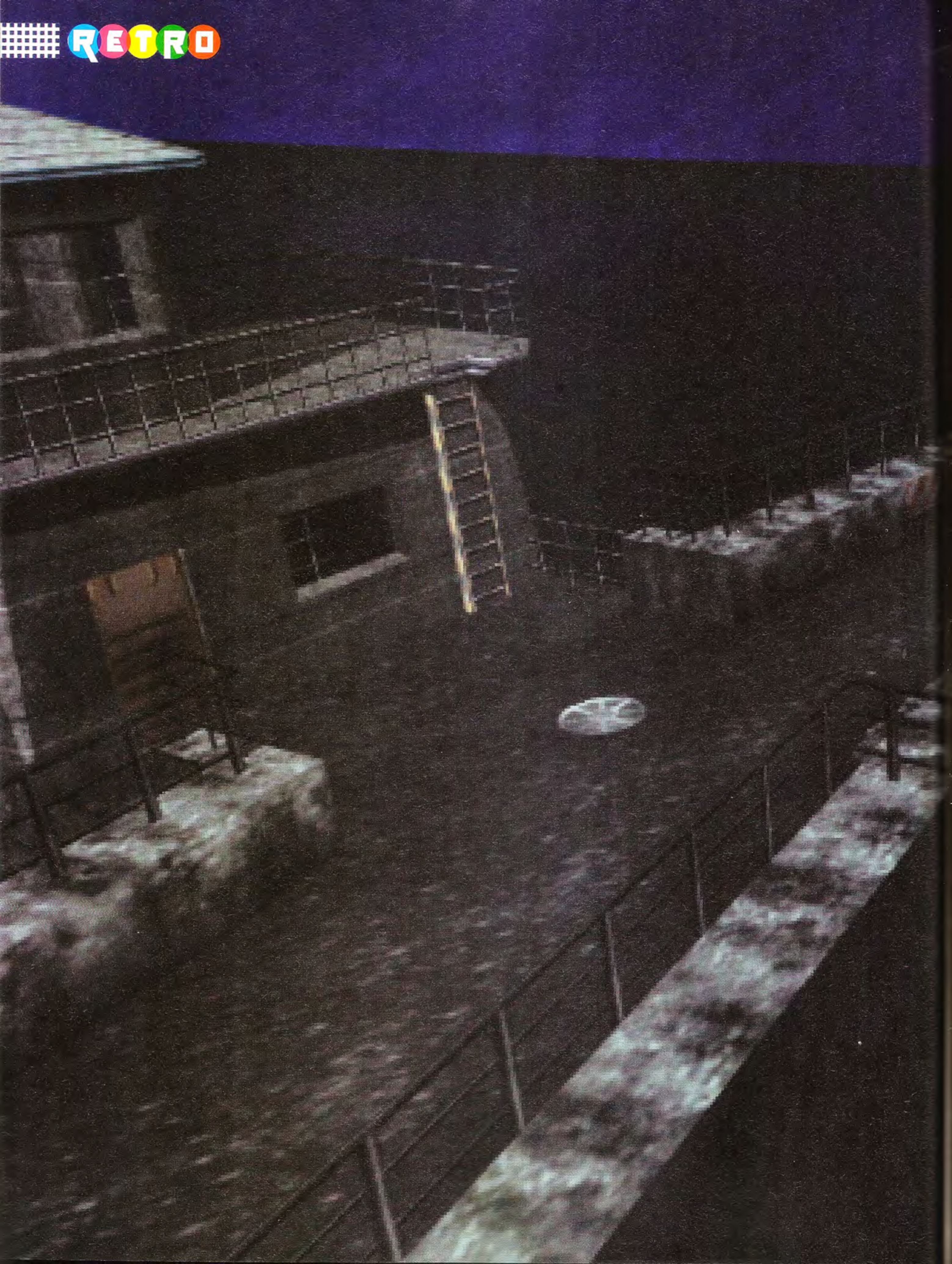
HALLOWEEN TOWN

Un agradable contraste en clave siniestra con el resto del juego, pero que curiosamente no desentona con la luminosidad propia de *Kingdom Hearts*. Por supuesto, culmina con uno de los mejores jefes finales del juego, un Oogie Boogie grande como un castillo.



NUNCAJAMÁS

El interior del barco del Capitán Garfio no es especialmente excitante, pero en la cubierta todo cambia, ya que te enfrentarás a unos cuantos Heartless-piratas. Lo mejor del nivel, por supuesto, es volar alrededor de la versión peterpaniana del Big Ben.





PRIMER PASO

GOLDENEYE 007
N64 **1997**

■ EL RIFLE de francotirador en la torre, la isla secreta, el muelle, el salto al vacío en la presa... El primer nivel de *GoldenEye* es veloz, está lleno de acción y es la introducción perfecta para la obra maestra en primera persona de Rare, que diseccionó cada secuencia de la película de Brosnan Bond *GoldenEye*, extrapolándolas en niveles mucho más extensos. Por ejemplo, la parte en la que Bond se limita a correr hacia el borde de una presa y saltar con una cuerda de escalada para encontrarse con Sean Bean en las instalaciones. Todo ello en unos tres minutos. En el juego es un nivel completo. Esa es la magia de *GoldenEye*, la de transformar meras minisecuencias en setpieces icónicas, sumando un 80% de material distintivo a la fuente original.





ENTREVISTA

JULIAN GOLLOP

El creador de X-COM habla de sus tecleos de madrugada en el ZX81 y de cómo dejó la universidad para hacer juegos y competir con Civi

Julian Gollop es considerado, desde hace mucho, como uno de los mayores creadores de juegos de estrategia. No es de extrañar dada su temprana afición a diseñar sus propios juegos de tablero, traduciéndolos después a la tosca programación de los primeros ordenadores domésticos. Después de unos cuantos títulos muy bien recibidos, como *Time Lords*, *Islandia* y, especialmente, *Chaos*, Gollop se asoció con Microprose, la prestigiosa compañía editora, popular por juegos de estrategia como *Civilization*. La carrera de Gollop, punteada por ideas ambiciosas e inteligentes decisiones de negocio (de vender packs de expansión por correo a cierta sagacidad para encontrar socios adecuados en la edición), es larga y prestigiosa, aunque sea solo por el fuerte impacto que *X-COM* tuvo en todos los juegos de estrategia surgidos tras su estela.

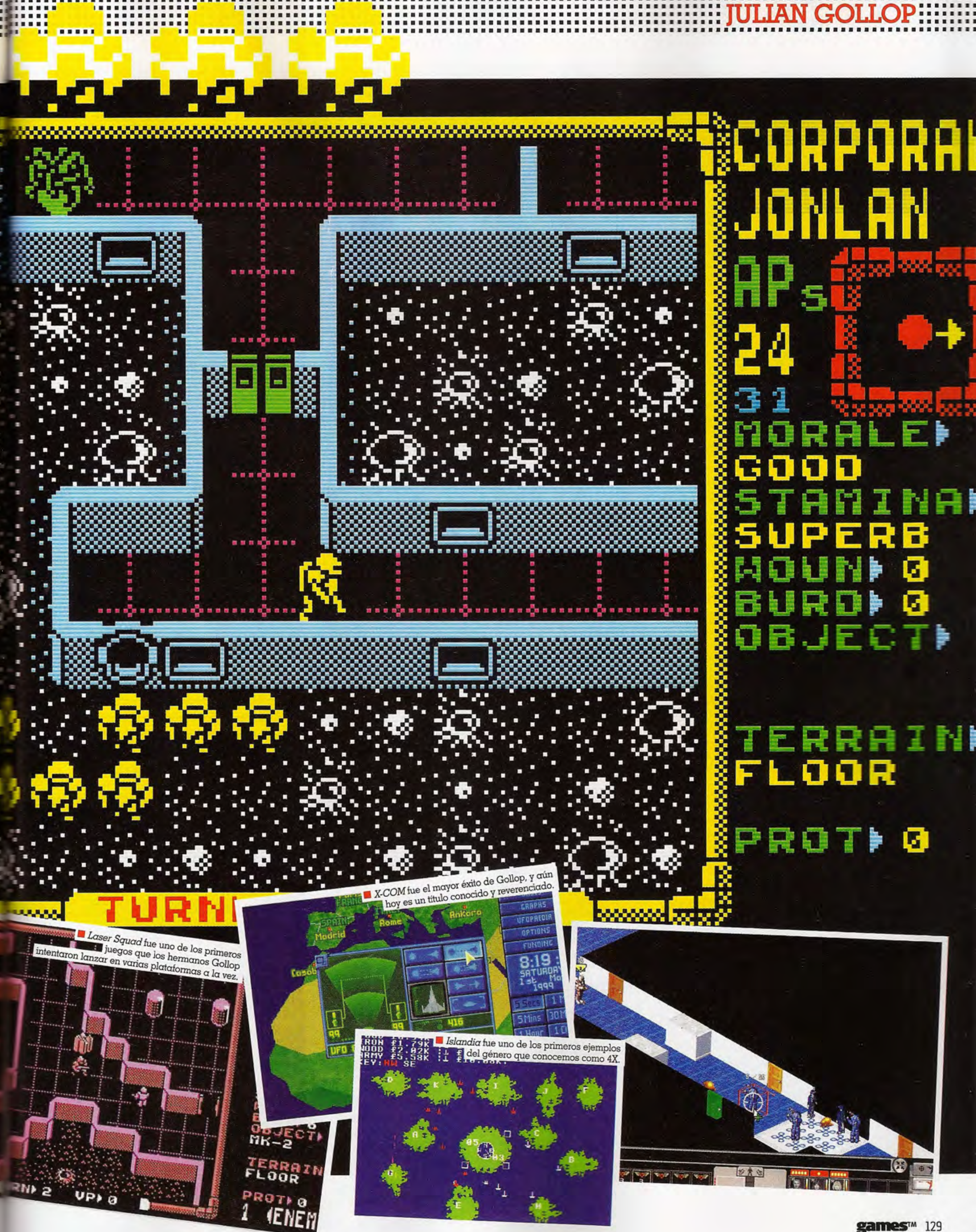
¿Cómo entraste en la industria del videojuego? ¿Tuviste alguna influencia previa?

Lo primero que me interesó fueron los juegos de tablero, y pasé mucho tiempo diseñándolos. Cuando salieron los primeros ordenadores domésticos, vi que podían usarse para implementar algunas de mis ideas para juegos de tablero, y crear una inteligencia artificial a la que enfrentarse. Pero los microcomputadores eran caros por aquella época, el Sharp MZ-80K costaba bastante más de quinientas libras, y así se mantuvieron más o menos hasta que salió el BBC Model. Un amigo, Andy Green, programó el primer diseño que hice para un videojuego, llamado *Time Lords*. Originariamente era un juego con lápiz y papel que requería de un máster para generar un universo donde tenías cinco mundos y 15 zonas de juego distintas, que podían ser exploradas por los jugadores manipulando el tiempo. Lo implementamos en el BBC Model B y fue publicado por Red Shift. Fue mi primer videojuego editado de forma profesional.

¿Cómo surgió el acuerdo de publicación con Red Shift?

Red Shift había sido fundado por un grupo de amigos. Eran algo mayores que yo, que por entonces aún iba al colegio. Todos procedían del área de los juegos bélicos de mesa, y si no me equivoco, uno de los creadores de Red Shift tenía una revista sobre el tema. Uno de los primeros juegos que publicaron fue, de hecho, una adaptación de un juego de Games Workshop llamado *Apocalypse*, pero *Time Lords* fue el primer título original que lanzaron. Iba en una bolsa de plástico con una tarjeta y una cinta de cassette, todo era muy primitivo. El propio juego, en realidad, era como una hoja de cálculo, y no existen apenas capturas de pantalla.

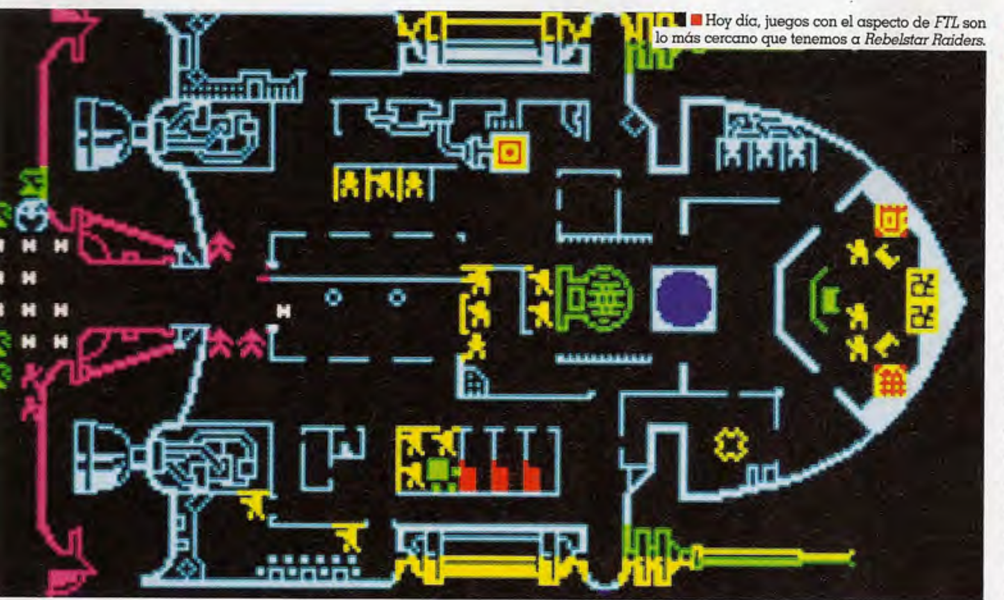
MICROPROSE QUERÍA UN 'JUEGO GRANDE', NO UN MERO LASER SQUAD 2, SINO ALGO QUE PUDIERA COMPETIR CON CIVILIZATION



■ *Laser Squad* fue uno de los primeros juegos que los hermanos Gollop intentaron lanzar en varias plataformas a la vez.

■ *X-COM* fue el mayor éxito de Gollop, y aún hoy es un título conocido y reverenciado.

■ *Islandia* fue uno de los primeros ejemplos del género que conocemos como 4X.


Hoy día, juegos con el aspecto de *FTL* son lo más cercano que tenemos a *Rebelstar Raiders.*

¿Cuál fue el primer ordenador con el que programaste tú mismo?
Un Spectrum ZX81. Se lo compré a un amigo del colegio por 25 libras, aprendí a programar y me obsesioné con crear juegos para él. Solía esperar a que el resto de la familia estuviera dormida, me deslizaba al salón, enchufaba mi ZX81 a la tele y escribía código durante un par de horas, hasta las dos de la madrugada o así. Me levantarme para ir a la escuela al día con un sueño que me caía, pero pensaba que estaba haciendo algo alucinante.

¿Todavía estabas interesado en hacer juegos de mesa, o el nuevo medio te llevó también a nuevos proyectos?
No, quería seguir haciendo juegos, y vi la programación como una fantástica herramienta para lograrlo. Cuando aprendí a programar con el ZX81 me quedé maravillado del poder que tenía en la punta de los dedos para crear cosas. Lo que yo quería era crear juegos; programar era simplemente un medio para llegar a tal fin.

Siendo tan joven, ¿cómo llegaste a tu primer acuerdo con Red Shift?
Pura casualidad. Me uní a Red Shift como empleado. Había más gente trabajando en juegos para BBC Model B y Spectrum. Tenía un año libre antes de irme a la universidad e hice *Nebula* y *Rebelstar Raiders* para ellos. Pero poco después la compañía colapsó (o más bien tendría que decir que todos los trabajadores dejamos Red Shift, porque los números no iban bien) antes de que mi siguiente juego, *Chaos,* saliera a la venta. Llegamos un acuerdo para varios juegos con Games Workshop y *Chaos* sería uno de ellos. Querían meterse en el mundo de los juegos de ordenador y para entonces no habían publicado nada.

Como fan de los juegos de mesa debió ser excitante trabajar con Games Workshop...
Bueno, para ser honesto, cuando estaba trabajando en *Chaos,* el juego estaba interfiriendo en mis responsabilidades en la universidad y lo único que quería era acabarlo. Por entonces lo veía como un contrato más, me estaban pagando un dinero fijo por ello, no exactamente un royalty. Ni siquiera recuerdo cuánto me pagaban. Quizá debería haberme ido por libre y negociar mi contrato, pero supongo que no estaba interesado en la parte de negocio de la industria, y solo quería acabar el juego. Me molaba que Games Workshop lo publicara, pero me di cuenta de que tenía que volver a los estudios de la universidad y que debía acabar rápido el juego. Le había dedicado demasiado tiempo, era un proyecto largo porque era relativamente ambicioso. Era mi primer juego en lenguaje ensamblador y tenía su propia IA.

¿Cómo era ser parte de esta industria emergente? ¿Viste entonces lo importantes que llegarían a ser los videojuegos?
Me di cuenta bastante pronto, cuando vi juegos muy inspiradores tanto en lo técnico como en el lado de la mecánica, empezando quizás por *Manic Miner* y los juegos de Ultimate Play The Game en Spectrum. Un par de títulos que me influyeron enormemente fueron *Knight Lore,* con su espectacular sistema de gráficos 3D isométricos, *Atic Atac* y su estupenda mecánica basada en mazmorras, y *Lords Of Midnight,* con su enorme tamaño embutido en un pequeño Spectrum de 48k. Me di cuenta del potencial que residía en el medio, pero como hice una pausa en mi carrera como programador para ir a la universidad, supongo que me perdí algunas de las cosas que podía haber estado haciendo. Pero cuando me di cuenta de que quería volver a programar me puse con *Rebelstar Raiders* y envié una demo a Microsoft, solo porque estaban a menos de un kilómetro de la residencia donde vivía.



Rebelstar 2 no fe excesivamente innovador, pero se programó de cero en nuevo código.



¿Qué hiciste entonces,al saber que te querías dedicar a los juegos?
Mirrorsoft publicó *Rebelstar Raiders* y recibí royalties de solo diez peniques por copia, pero el juego vendió bastante bien. Creo que mi primer cheque de royalties, por el primer mes en venta, fue de unas seis mil libras, así que en ese periodo vendió en torno a las sesenta mil copias. Sé que no es demasiado para lo que se estila hoy, pero en aquellos tiempos no era una cantidad desdeñable. Me di cuenta de que debía volver a los videojuegos más seriamente, así que abandoné la universidad y volví a Harlow para fundar mi propia compañía de desarrollo y publicación de juegos, junto a un amigo y mi padre. Empecé de inmediato a trabajar en *Laser Squad*, nuestro primer videojuego en Blade Software.

¿Tuvisteis dificultades iniciales por ser un equipo de solo tres hombres sin experiencia en la industria?
Aunque estábamos ganando dinero, no teníamos suficiente para promocionarnos o anunciarnos. Pensamos que sería bueno conseguir un *publisher* para que, al menos, los juegos se difundieran algo mejor, y también que nos ayudaran con las conversiones a formatos de 16 bits.

¿Fue positivo el cambio?
Todo fue estupendamente al principio. Hicimos *Laser Squad*; tenía una caja preciosa porque la compañía se encargó de que tuviera una buena portada y un buen manual. En la contraportada del manual conservábamos los cupones para vender por correo las expansiones, ya que así era el contrato que teníamos con el *publisher* para que no se llevaran dinero de ahí. Pero después de que completáramos *Lords Of Chaos*, Blade Software tuvo algunos problemas financieros y no se nos pagaron todos los royalties, así que decidimos buscar un nuevo socio.

¿Fue entonces cuando empezasteis a desarrollar *Laser Squad 2*, que acabaría convirtiéndose en *X-COM*?
Sí. Elaboramos una lista de compañías con las que nos interesaba asociarnos, y en lo más alto estaba Microprose, debido a su prestigio en el campo de los videojuegos de estrategia. Creo que *Civilization* acababa de salir. También queríamos meternos en el desarrollo de PC, porque pensábamos que la plataforma (especialmente en lo concerniente a nuestro género) crecería en el futuro, ya que el PC dominaba el mercado en América, donde los juegos de estrategia vendían muy bien. No creíamos que fueran a estar interesados en nosotros, pero eran nuestra primera opción.

SOLÍA ESPERAR A QUE MI FAMILIA DURMIERA, Y ENTONCES ENTRABA EN LA SALA DE ESTAR, CONECTABA MI ZX81 A LA TELE Y PROGRAMABA UN PAR DE HORAS


■ *Lords Of Chaos* tenía mecánicas similares a las de *Laser Squad*, pero en un escenario de fantasía.

¿Entonces teníais una estrategia en torno a quién queríais que fuera vuestro socio?
En ese punto de nuestra carrera sí. Queríamos hacer juegos para PC, y asociarnos con una compañía que tuviera alcance en Estados Unidos y cierta reputación con los juegos de estrategia.

¿Cómo se acabó convirtiendo *Laser Squad 2* en *X-COM*?
Le enseñamos la demo a Microprose y nos dijeron 'Bueno, creemos que el juego tiene que ser un poco más expansivo. Algo que compita con *Civilization*, que tenga el equivalente a la Civilopedia y donde se puedan librar múltiples batallas'. Pete Moreland, jefe de desarrollo interno en Microprose, nos dijo que quería un 'juego grande', no un mero *Laser Squad 2*, sino algo que rivalizara con *Civilization* en términos de cuánto abarcaría. Era un proyecto muy ambicioso para nosotros, que ni siquiera habíamos programado nada para PC, mucho menos un juego tan desmesuradamente grande.

¿Cuánta gente había en tu equipo?
Nadie aparte de mí y Nick [Gollop, su hermano]. Solo nosotros dos.

¿Dio entonces el proyecto un giro dramático? ¿Quedaste contento con los cambios?
En términos generales, creo que mejoró mucho. El combate no sufrió apenas cambios, era esencialmente como en la demo que hicimos para *Laser Squad 2*, pero todo se movía a una escala mucho mayor. En la demo solo teníamos unos pocos tipos de alienígenas, pero Microprose quería muchos más. Recuerdo que fui al departamento de arte de la compañía y cogí todo tipo de sprites con los que estaban trabajando, lo que incrementó notablemente la variedad de la galería de aliens.

***X-COM* fue un gran éxito. ¿Seguías viendo los videojuegos como juegos de mesa digitales o como algo más?**
No veía la diferencia. Los entendía como videojuegos, pero con una fuerte influencia de los juegos de mesa. No hacía distinciones: para mí, eran juegos. Y lo que yo quería hacer eran juegos.



■ *X-COM: Apocalypse* estaba basado en un juego de *Judge Dredd* que Gollop había ideado unos años antes.

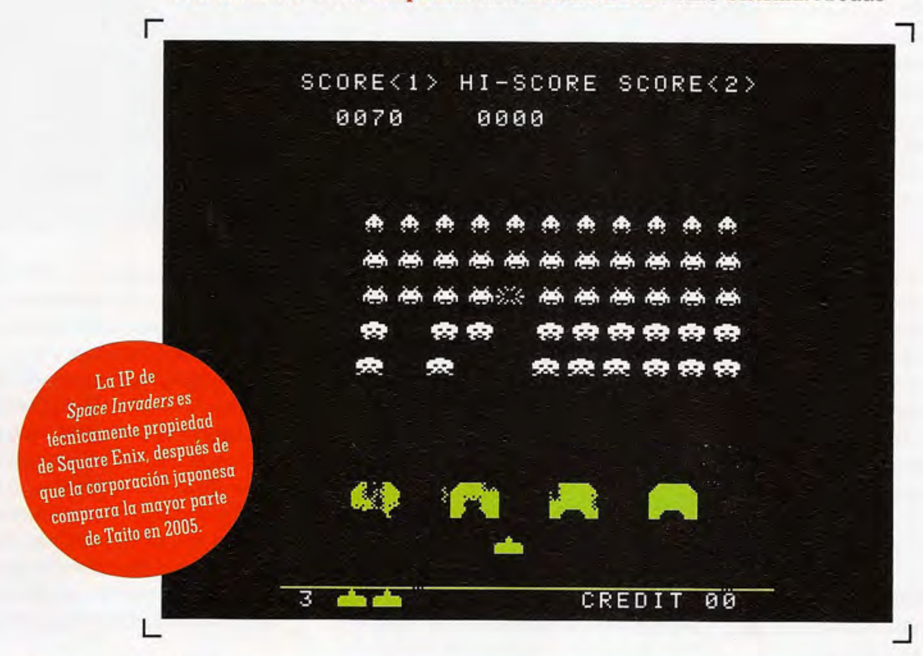




ROMPE MOLDES

SPACE INVADERS

Lanzamiento: 1978 **Compañía:** Taito **Desarrollador:** Taito **Sistema:** Arcade



La IP de *Space Invaders* es técnicamente propiedad de Square Enix, después de que la corporación japonesa comprara la mayor parte de Taito en 2005.

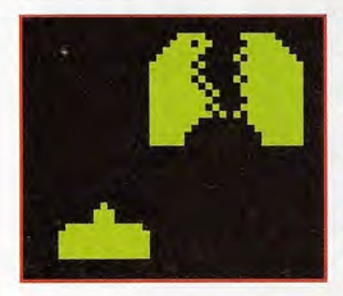
Conquistó los arcades en los setenta y ochenta e inventó un género, pero Space Invaders también se convirtió en un axioma para la ingeniería creativa

HAY UNA EXPRESIÓN absolutamente ridícula, pero muy usada (demasiado) entre la crítica del medio, que es la de decir que un título es 'el *Ciudadano Kane* de los videojuegos'; un tópico que, a pesar de enterrar una contradicción en su propia naturaleza, deja entrever que el juego merecedor del sambenito (de forma similar a la seminal opera prima de Orson Walles) define el medio al que pertenece como una plataforma consistente tanto para la excelencia técnica como para la expresión creativa. Bueno: no estamos aquí para debatir si semejante cosa existe o no, pero en esta revista (y en esta sección más todavía) somos de la opinión de que es ridículo buscar ese juego, pero si te emperras y lo buscas, llegas 35 años tarde. *Space Invaders* es un juego sólido, innovador e inmensamente influyente, y no solo preparó el terreno para algunos de los descubrimientos más notables de la industria, sino que aún hoy sigue siendo una de las piezas de software más puras y enriquecedoras jamás creadas. O sea, que sí, en cierto sentido, aceptamos *pulpo* y aceptamos *Ciudadano Kane*.

Es de justicia decir que cuando *Space Invaders* llegó a las salas de recreativos en los setenta, nadie había visto nada semejante. Estas primeras máquinas proponían experiencias basadas en la realidad: simuladores deportivos, juegos de carreras y, ocasionalmente, algún duelo entre pistoleros. De hecho, la idea inicial del creador del juego, Tomohiro Nishikado, era que el jugador se enfrentase a oleadas de tanques, aviones de guerra y soldados, pero pronto una aproximación más fantástica sustituyó al tema bélico, debido en parte a la incuestionable falta de tacto que suponía arrasar con decenas de personas, una detrás de otra, que descendían hacia el jugador como zombis, sino también por la popularidad súbita, en 1977, de películas como *Star Wars* o *Encuentros en la Tercera Fase*. La idea de una invasión alienígena era familiar para el gran público, quizás porque explotaba ideas universales (la paranoia ante el extraño, el miedo a una invasión por parte de una fuerza militar superior...) o quizás, simplemente, la máquina era más original que cualquiera de sus compañeras en

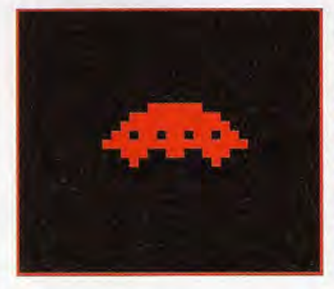
CÓMO INVADIERON LA TIERRA

LAS RAZONES POR LAS QUE SPACE INVADERS SE CONVIRTIÓ EN FENÓMENO



INNOVACIÓN

★ No había nada como *Space Invaders* cuando se lanzó. Tenía abundancia de ideas novedosas en la mecánica, un sentido de la maravilla muy notable y un formato ciertamente narrativo. Hasta ese momento, la mayoría de los videojuegos eran de carreras o deportes.



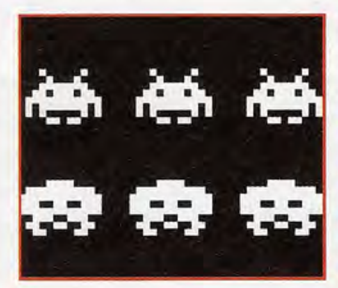
CONTROVERSIA

★ A menudo se suele ignorar la gran cantidad de controversia que acompañó al lanzamiento de *Space Invaders* en Estados Unidos. En los periódicos se leían historias sobre niños ladrones de peniques, juventudes zombificadas y problemas de salud pública. Suena familiar...



HIGH SCORE

★ La gente hacía cola durante horas para jugar a *Space Invaders*, debido en buena parte a la inclusión de una tabla de records. Todo el mundo quería que su nombre apareciera en el mismo, y un evento organizado con ese fin por Atari en Nueva York atrajo a 4.000 personas.



LA MARCA

★ Había algo en los detallados personajes de *Space Invaders* que ayudó a que alcanzaran el éxito mundial. Los extraterrestres y la nave espacial generaron oleadas de merchandising que triunfaron en los setenta y ochenta... y décadas después, gracias a la fiebre retro.

los salones recreativos. Más allá de su rudimentaria presentación, tenía una estructura temática y una tensión inherente a la mecánica fenomenalmente amplificada por grandes decisiones de diseño. No era el primer juego ambientado en los confines del universo, pero era uno de los primeros en entender la excitación que se genera cuando se mira más allá de los dominios de lo posible, y cómo el medio puede contar una historia sin sacrificar la urgencia (y sí, miramos al mismo panoli francés de siempre).

■■■ GRAN PARTE DE su éxito se debe tanto al diseño de su mecánica como a la elección de su temática, o más bien cómo uno y otra se complementan de forma natural. Puede que *Spacewar!* fuera un precedente notable, pero *Space Invaders* dio definitiva carta de nacimiento al género shoot'em-up tal y como lo conocemos. Enemigos cayendo de la parte superior de la pantalla, el jugador teniendo que repelerlos con armas, despejando la pantalla para pasar a la siguiente fase. Es una plantilla que adaptarían otros clásicos como *Galaxian*, *Phoenix*, *1942*, *Xevious* o *Galaga*, por mencionar unos pocos, y que inspiraría ejemplos más modernos como *Blazing Lazers*, *Raiden*, *Radiant Silvergun* o *Ikaruga*. Oh, y por

SPACE INVADERS INAUGURÓ EL GÉNERO SHOOT-'EM-UP TAL Y COMO LO CONOCEMOS HOY

LAS CLAVES

■ Se rumorea que la versión arcade del juego fue responsable de la escasez de monedas pequeñas en Japón.

■ El port para Atari 2600 fue la primera licencia doméstica de una máquina recreativa.

■ Gracias a su calidad, esta versión fue una de las killer apps por excelencia de la Atari 2600, y ayudó a vender millones de consolas.

■ *Space Invaders* introdujo los videojuegos japoneses en el mercado internacional. Hasta ese día, Midway, Atari y Exidy habían sido toda la industria.

supuesto luego mutaría al formato horizontal, con shooters espaciales como *Gradius* o *R-Type*. Quizás te parezca poco; perdónanos, entonces, mientras repasamos otros aspectos en los que el juego de Taito fue pionero. Fue el primer arcade en el que los blancos devolvían el fuego al jugador, introdujo el concepto de las vidas y popularizó el concepto de las tablas de puntuaciones (y no solo eso, sino que además fue el primer juego que archivó puntuaciones en su memoria interna).

Ese último punto, de hecho, es nuclear a la hora de entender tanto el éxito de *Space Invaders* como su legado. Esa noción competitiva hizo que toda una generación se apiñara al calor del monitor grisáceo para conseguir un puesto en la tabla de puntuaciones, gastando una moneda tras otra en busca de una oportunidad para rubricar su nombre en la gloriosa lista de puntos e iniciales. Era una forma para los jugadores de crear un legado.

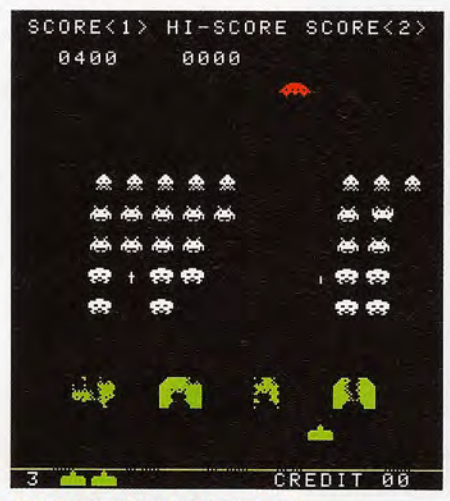
Cualquier jugador de suficiente edad recordará esa sensación de comunidad, infecciosa y frenética, que unía a todos los jugadores que se apiñaban ante cualquier máquina que ofreciera un desafío literalmente ilimitado. El incremento de la dificultad, la naturaleza interminable de la mecánica y la tentación constante de la tabla de puntuaciones volvía locos a los jugadores (al mundo, de hecho).

Puede que los salones recreativos estén agonizando, con sus pasillos en penumbra sustituidos por salas de estar y bandas anchas, pero las ideas que presentaba *Space Invaders* aún siguen vigentes. El juego no tardó en llegar a los hogares (revolucionando el papel de la Atari 2600), y ahí continúa. Y aunque el original ha sido rehecho decenas de veces, su legado sigue intacto. Como un *Ciudadano Kane* de los videojuegos.

ROMPE MOLDES

LA INVASIÓN
LA EVOLUCIÓN DE LAS MÁQUINAS DE SPACE INVADERS A LO LARGO DEL TIEMPO

AUNQUE ATERRIZÓ EN 1978, SPACE INVADERS NO HA ABANDONADO DEL TODO LOS ARCADES DESDE ENTONCES. REVISAMOS TODAS LAS RECREATIVAS DE ESTOS 35 AÑOS.







SPACE INVADERS
1978

El original sigue siendo el mejor de la serie gracias a su mecánica adictiva y sus vibrantes y sintéticos gráficos. Como hemos comentado en las páginas anteriores, fue pionero en el moderno diseño de videojuegos hasta el punto que sus ideas todavía son válidas hoy, y puede decirse que transformó los videojuegos de un entretenimiento en una industria global. Impresionante para ser obra de un solo hombre.



SPACE INVADERS PART II
1979

Lanzado solo un año después del primer *Space Invaders, Space Invaders Part II* es casi idéntico que su predecesor, al margen de unos gráficos más coloridos y una mecánica levemente modificada. Por ejemplo, hay dos tipos de platillos volantes y variaciones en el comportamiento enemigo cuando pasas de la primera oleada alienígena, como invasores que se dividen en dos o platillos que envían refuerzos enemigos para que la acción no sea tan repetitiva.



SPACE INVADERS II (MIDWAY)
1980

Confusamente titulado *Space Invaders II* (después de que *Space Invaders Part II* se lanzara en Estados Unidos como *Deluxe Space Invaders*), esta versión para mesa de cocktail del clásico solo se distribuyó en USA. Desarrollado internamente por Midway, contiene el primer modo para dos personas de la serie: los jugadores pueden combatir la invasión a la vez mientras intentan destriparse mutuamente. A pesar de proponer un estupendo giro a la fórmula, ha sido un juego infravalorado durante años.



RETURN OF THE INVADERS
1985

Un salto enorme en lo visual para la franquicia, que incluyó escenarios muy detallados y un espectacular rediseño para los aliens, sumado a mejoras en la IA (¡ataques circulares!) y niveles con misiones. No todas las nuevas ideas funcionaron a la perfección o fueron tan rotundamente innovadoras como en el *Space Invaders* original. En cualquier caso, fue el primer gran avance de la serie y la prueba de que Taito quería hacer evolucionar la mecánica primigenia.



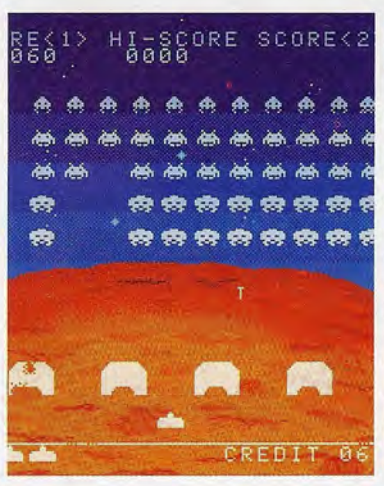
SUPER SPACE INVADERS '91
1990

Quizás la entrega más memorable de la franquicia después del juego original: *Super Space Invaders '91* introdujo power-ups, jefes y fases con desafíos, aparte de un impresionante lavado de cara. El mejor nivel es el del ganado, donde el jugador tiene que proteger a un rebajo de vacas distanciándolo de los disparos y conduciendo a las vacas a una zona segura. Taito introduciría humor en entregas posteriores, pero posiblemente este sea el nivel más hilarante de cualquier *Space Invaders* hasta la fecha.



MININVADERS
1990

Con la misma mecánica y unos gráficos muy similares a los del *Space Invaders* original, no hay nada que distinga a esta entrega para arcade del juego de Taito de 1978. Hay una razón para ello: *Mininvaders* fue creado por su desarrollador como testeo para otros muebles de recreativa que estaban en producción. Solo apareció en Japón y carecía de sonido o sistema de puntuación, lo que lo convierte en una curiosidad única, pero a la que no apetece jugar lo más mínimo.



SPACE INVADERS DX
1993

Un impetuoso remake del original que incluye una generosa colección de nuevos modos (como una versión con una plantilla coloreada que está mal alineada a propósito para parecerse al sistema original), y multitud de características que han ido formando parte de la franquicia con el paso de los años desde su debut en 1978. Sin embargo, es popular por incluir un modo paródico en el que los alienígenas son sustituidos por protagonistas de juegos clásicos de Taito como *Bubble Bobble*, *The New Zealand Story* o *Darius*.



SPACE INVADERS '95
1995

Un notable distanciamiento del habitual diseño de los gráficos de entregas anteriores y que se acerca a una estética vibrante de dibujo animado, que presenta a los alienígenas como joviales criaturas que bailan sin descanso camino de su aniquilación como especie, en lo que fue claramente una búsqueda de público juvenil (en Estados Unidos se tituló *The Attack Of Lunar Loonies*). Gracias al nuevo estilo se volvieron a usar personajes clásicos de Taito, como en *Space Invaders DX*.



SPACE INVADERS: THE BEAT ATTACKER
2003

Tras un lapso de trece años, *Space Invaders* volvió con un estilo mucho más moderno. Adoptó una mecánica similar a la de arcades rítmicos como *Dance Dance Revolution*, y en la que los jugadores tienen que usar paneles de control de tres pisos para aniquilar a los aliens. Pese a su brillantez visual es una reinterpretación algo plana del original, pero la innovación está en los inusuales controles y en que es uno de los pocos casos de la franquicia en los que se busca un cambio de estilo.

LA GUÍA RETRO DE... INDIANA JONES

«Indiana Jones, yo no quiero arcas ni historias, vuelve el héroe para llevarse a mi novia...» Si los Hombres G de la buena época le dedicaron un tema, merece toda la atención de **games**™. Revisamos todos sus juegos, los buenos y las castañas, en un reportaje épico.



EL MAGNETISMO DE Harrison Ford dando vida al pizpireto arqueólogo Indiana Jones convirtió al actor en uno de los mayores iconos del cine comercial de los ochenta. Indy también se adaptó con facilidad a las pequeñas pantallas domésticas, con una buena cantidad de desarrolladores, de Atari a LucasArts, ansiosos por evocar sus saltarinas peripecias para generaciones completas de jugadores. Aunque sus aventuras virtuales no siempre han tenido tanto éxito como las cinematográficas, cubren una buena cantidad de géneros (desde la acción arcade a las aventuras de texto) y han demostrado que las aventuras de Indiana son tan inmortales que funcionarían casi sin una película de apoyo. Y no olvidemos que sin Indiana no existirían Rick Dangerous, Lara Croft o Nathan Drake. Así que únete a nosotros en este repaso y ni se te ocurra llamarle Junior...



RAIDERS OF THE LOST ARK 1982

ATARI 2600

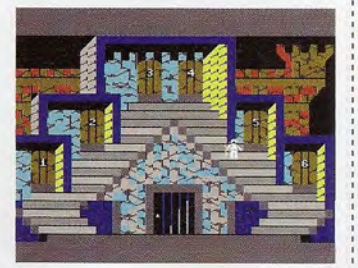
Ignora los arcaicos gráficos, porque el juego de Howard Scott Warshaw es un debut para el icónico arqueólogo inusualmente completo. Vagamente basado en *En Busca del Arca Perdida*, fue el primer videojuego desarrollado bajo licencia y pone al jugador en pos de la ajetreada Arca de la Alianza. Lo más interesante del juego es que emplea los dos joysticks de la consola, uno para mover a Jones y usar objetos y otros para seleccionar y soltar items. Hoy está un poco caduco, pero se las ingenió para ir más allá del sencillo botón de acción de la Atari 2600. Una aventura clásica que todo el mundo debería jugar.

INDIANA JONES IN THE LOST KINGDOM 1984

C64

Mejor olvidar la segunda aventura de Indy. El explorador se enfrenta a sus mayores desafíos hasta la fecha: frustrante detección de colisiones, fases horriblemente diseñadas y controles inexcusables. Mindscape apostó por la variedad, y puso a Jones a deambular por habitaciones muy diferentes, pero las mató con su torpísima ejecución. La rendición del tema principal al principio del juego es lo mejor con diferencia, y de ahí no pasa. Juégalo y te sentirás como los nazis al final de *En Busca del Arca Perdida*.





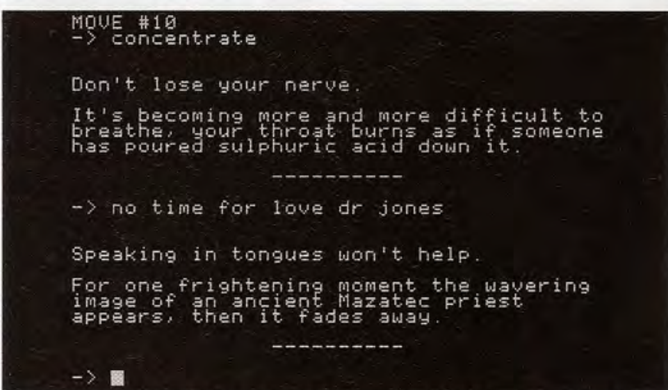


INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM 1985

ARCADE

Una disfrutable montaña rusa arcade divida en distintas secciones. La primera te pone a rescatar niños mientras huyes de temibles serpientes y del culto Thuggee. Después, una frenética huida en vagoneta antes de enfrentarte a un terrorífico Mola Ram que escupe bolas de fuego y al que debes robar las piedras Sankara. Ritmo, estupendos gráficos, voces digitalizadas de ultratumba... un buen arcade con dignos ports domésticos.

"JUEGA A «INDIANA JONES IN THE LOST KINGDOM» PARA COMMODORE 64 Y TE SENTIRÁS COMO LOS NAZIS AL FINAL DE «EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA»"



INDIANA JONES IN REVENGE OF THE ANCIENTS 1987

APPLE II, MACINTOSH



Mindscape volvió a arremeter contra la franquicia zampando a Jones en una aventura de texto. El resultado no está nada mal gracias a un parser muy decente, la atmosférica ambientación y el sólido guión, que hacía viajar a México a Indy para recuperar una poderosa antigüedad que también ansían los nazis. Algo anterior al advenimiento de las aventuras gráficas, fue un fenomenal divertimento y capturaba muy bien el espíritu del personaje en el que se basaba, por mucho que faltaran el dinamismo y las piruetas.



DETRÁS DE LOS NIVELES

ENTREVISTA: HAL BARWOOD

Director de «Indiana Jones And The Fate Of Atlantis»



¿Cómo te involucastre en el desarrollo de *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*?
Soy un viejo amigo de George Lucas. Fuimos a la escuela de cine juntos, y él sabía de mi interés en los videojuegos a principios de los ochenta, cuando estaba fundando LucasFilm. Me presentó a Steve Arnold, que dirigió la división de juegos varios años, y comencé a ir por la compañía. Conocí a David Fox, Ron Gilbert y Noah Falstein durante ese periodo. Esa gente trabajó muy duro para dar pie a la primera producción bajo licencia de LucasFilm, *Indiana Jones And The Last Crusade*, un juego maravilloso basado en la película más reciente de Indiana Jones, y todo un éxito en su día.

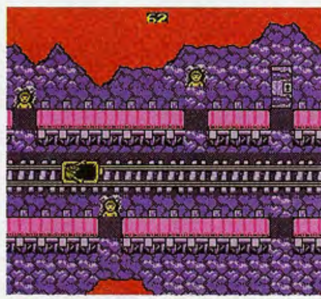
¿Por qué la Atlántida?
Las aventuras de Jones tienen lugar en una versión exagerada de la realidad, con un montón de guiños a auténticos tesoros del mundo antiguo. Es fácil agotar los sitios históricos y las reliquias, pero la Atlántida es un mito 'real'. Las primeras referencias se remontan a Platón, así que tiene pedigrí.

¿Por qué creasteis el personaje de Sophia Hapgood?
Necesitábamos a alguien que desencriptara la historia, y que diera la clave para su solución. Kerner y sus amigos servían para lo primero, y Sophia, con sus vínculos físicos y psicológicos con Nur-Ab-Sal, proveía de lo último. La verdad es que todos eran divertidos,pero ninguno como Sophia. Potencialmente traicionera, con un secreto terrible, poderes psíquicos y lengua afilada: dotaba de gran energía a la historia.

¿Cómo os asegurasteis de respetar la continuidad?
Había una biblia con líneas de tiempo para autores de comics y novelas de Indiana Jones, pero eso era secundario. La investigación principal se centró en visionar VHS con las películas una y otra vez.

¿Por qué dejasteis morir a Indy?
La verdad es que iba contra el estilo de LucasArts, pero en mi mente, no es genuíno Indiana si no está en peligro mortal.





INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM 1988

NES

Pese a compartir una mecánica similar, la versión NES tiene las suficientes diferencias como para merecer una mención. Indy da tumbos por los niveles recatando niños y esquivando enemigos, pero puede usar pistolas, llaves, espadas y fragmentos de mapa (aunque la forma de gestionar los ítems es atroz). Los últimos niveles permiten subir a vagonetas y cabalgar cintas transportadoras, pero nada como el arcade original.

"ESTÁBAMOS MUY ORGULLOSOS DE LA PERSECUCIÓN EN EL TREN"



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE ACTION GAME 1989

VARIOS

Este juego está basado en la tercera película y tiene unos gráficos estupendos y una amplia variedad de niveles, entre los que destaca la frenética carrera en el techo del tren del circo. Eso sí, es un juego tan difícil que Indiana preferiría posar en una foto con una anaconda que jugarlo de principio a fin. Y a pesar de todo, siempre volvemos...

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE: THE GRAPHIC ADVENTURE 1989

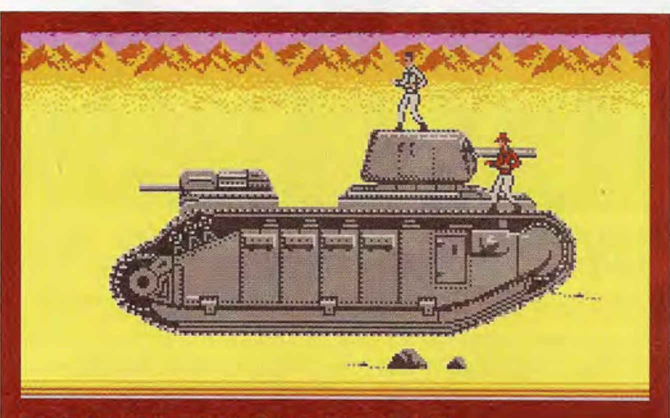
VARIOS

Esta infravalorada aventura carece del gancho del posterior *Fate Of Atlantis*, pero sigue siendo muy notable. Creado por la troika lucasfilmera de David Fox, Noah Falstein y Ron Gilbert, usa el motor SCUMM con gran acierto y sigue a la película con tanta exactitud que puedes usar líneas de diálogo para solucionar algunos de los puzzles. La versión de PC es destacable, aunque no sea el mejor point-and-click de Indy.





I recovered this from a strange Brazilian tribe that worships dogs and rabbits.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE 1991

NES

Esta exclusiva de NES es un lanzamiento ambicioso, rebosante de minijuegos muy diversos y que hace un seguimiento exhaustivo del argumento de la película. Hay múltiples elecciones, persecuciones motorizadas en perspectiva cenital, lucha uno contra uno, puzzles de baldosines, el plataformeo de rigor y mucho más para mantener ocupados a los fans de la arqueología. Los gráficos y los controles no son perfectos, pero la variedad del juego aniquila cualquier posible queja.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS 1992

VARIOS

Simplemente, la mayor aventura de Indiana Jones jamás concebida. Creada con LucasArts en la cúspide de su poder, es una épica aventura *point-and-click* que lo tenía todo, desde unos gráficos asombrosos, agudo guión lleno de colorido, unas interpretaciones soberbias (en las últimas versiones en CD-ROM), un argumento divertidísimo y multitud de puzzles brillantes. De hecho, una de las grandes innovaciones de *Atlantis* era que reunía tres juegos en uno, con el jugador teniendo que elegir entre distintos rumbos, cada uno con sus propios puzzles, escenarios y cinemáticas. El Camino del Ingenio, con abundancia de puzzles, El Camino de los Puños, con múltiples peleas, y El Camino del Equipo, en el que Indy se asocia con su compañera Sophia Hapgood.

Sophia es tan magnética como la Marion Ravenwood del *Arca Perdida*, y el guión sabe poner en juego toda la fuerza de la franquicia, con un McGuffin majestuoso a descubrir, montones de nazis que derrotar y una aventura alrededor de todo el mundo que lleva al arqueólogo a patearse desde Islandia a Argel, hasta acabar en la mítica Atlántida.

Concebida por Hal Barwood, la historia de *Fate Of Atlantis* es soberbia, y se nota que Barwood había escrito guiones para Hollywwod, como *Loca Evasión* de Steven Spielberg. Barwood firmaría tres juegos más de *Indiana Jones*, pero su debut sigue siendo el mejor, y un buen ejemplo de todo lo que hacía grandes a las aventuras de LucasArts y al propio Indiana Jones.





THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES 1992

NES

Si guiñas los ojos, el joven Indy te puede recordar al sprite de Simon Belmont en los *Castlevania* de NES. Por desgracia, es el único parecido que vas a encontrar entre la serie de Konami y este tontorrón juego de acción de Jaleco. Pese a su relativo frenetismo, se lo cargan su elevadísima dificultad, lamentable detección de colisiones, jefes injustos y tosco diseño de niveles. De hecho, es tan malo como el resto de los juegos basados en *Las Aventuras del Joven Indiana Jones*.

"SOPHIA ES TAN MAGNÉTICA COMO LA MARION DEL ARCA PERDIDA, Y EL GUIÓN SABE PONER EN JUEGO TODA LA FUERZA DE LA FRANQUICIA"

INSTRUMENTS OF CHAOS STARRING YOUNG INDIANA JONES 1994

MEGA DRIVE

Pobres usuarios de Mega Drive. Mientras los propietarios de una SNES disfrutaban de *Indiana Jones' Greatest Adventures*, ellos recibían uno de los peores juegos de la historia de la franquicia. Las cosas arrancaban de forma prometedora, con la posibilidad de elegir entre distintos escenarios: de Inglaterra a India o el Tibet, pero una vez el juego daba comienzo, la cosa iba cuesta abajo como un arqueólogo en una balsa hinchable. Todos los elementos de *Instruments Of Chaos* van de lo mediocre a lo horrible. Los escenarios están hechos con cierto gusto, pero las animaciones de Indy y sus enemigos son risibles. Los controles son atroces, los combates un follón en el mal sentido y, por extraño que parezca, la horrísona banda sonora te hará llorar de ira y desesperación.







INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS: THE ACTION GAME 1992

VARIOS

Las aventuras isométricas llegaron a ser una auténtica fiebre en su día, así que no sorprende que se lanzara una dedicada a Indy. Sigue el guión de los comics de Dark Horse y es un divertido carrusel de persecuciones y peleas, con la interesante posibilidad de controlar tanto a Indiana Jones como a su compañera Sophia Hapgood. Comienza tranquilo, con un casino como ambientación, pero pronto la cosa se pone frenética, y la promesa del título queda rápidamente cumplida. Eso sí, las versiones de 8 bits eran un poco torponas en comparación.







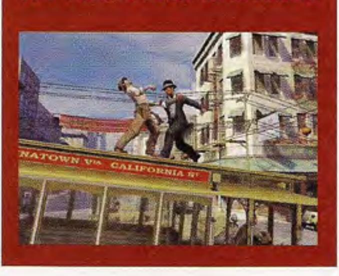
INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES 1994

SNES

Aunque no es perfecto, este puede ser fácilmente el mejor juego de acción de Indiana Jones de 16 bits. Movido por el motor de *Super Star Wars*, es un divertido repaso a las tres primeras películas, adornado con un secuencias que sacan buen partido de un excelente Modo 7 y que van de un descenso por una montaña a la famosa persecución de la roca gigante del *Arca Perdida*. Como en los juegos de *Super Star Wars* la dificultad puede ser agobiante, pero estupendos jefes como el tanque gigante y los extraordinarios gráficos y banda sonora garantizan horas de diversión.

INDIANA JONES Y LOS JUEGOS PERDIDOS

LucasArts ha cancelado unos cuantos juegos a lo largo de su historia, y unos cuantos son de Indiana. *Garden Of Life* era el proyecto en el que iba a trabajar Hal Barwood antes de *Fate Of Atlantis*. *Atlantis* tenía dos secuelas planeadas, *Indiana Jones And The Iron Phoenix* e *Indiana Jones And The Spear Of Destiny*. *Iron Phoenix* pasó quince meses en desarrollo hasta que una LucasArts temerosa de los brotes neonazis en Alemania, lo canceló. También se canceló una versión para Mega-CD de *Fate Of Atlantis*. Pero la cancelación más impresionante es la del juego conocido sólo como *Indy 2007*. Iba a ser una aventura épica para Xbox 360 y PS3 que utilizaba el motor Euphoria, pero se canceló sin más, con LucasArts centrada en *Star Wars: El Poder de la Fuerza*.



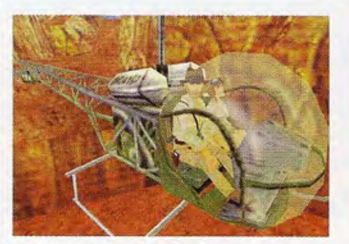




INDIANA JONES AND HIS DESKTOP ADVENTURES 1996

PC, MAC

La carátula es engañosa, ya que no tiene nada que ver con *Indiana Jones y el Templo Maldito*. Se tarta de un monísimo juego de aventuras que muestra a una versión deformada de Indy explorando un mundo generado al azar y ambientado en los Estados Unidos de los treinta. A diferencia de cualquier otro juego de la franquicia, *Desktop Adventures* fue diseñado para funcionar en una ventana y poder hacer otras tareas mientras tanto, como, ahem, trabajar. No es muy profundo, pero sí bastante divertido.





INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL 1999

PC, N64

El primer juego en 3D de Jones, y ya patía con desventaja. Lara Croft era la genuína aventurera del mundo de los videojuegos, iba por su cuarto título, e Indiana Jones parecía algo desubicado. Pero el juego no está nada mal: a pesar de dar una sensación de vacío en algunas ocasiones, es un debut en las 3D asombrosamente bueno, tiene combates muy decentes, puzzles inteligentes y una buena banda sonora. El guion también es bueno, quizás porque Hal Barwood volvía a dirigir el proyecto, y el juego solo falla con una cámara algo deficiente en ocasiones.Ojo a la versión GBC, en 2D y con más puzzles.

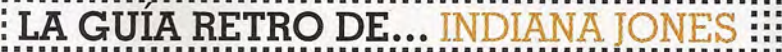




INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR 2003

PC, PS2, XBOX

La Tumba del Emperador es un sólido, aunque algo derivativo, clon de *Tomb Raider*. Emplea el mismo motor que The Collective usó para *Buffy The Vampire Slayer*, esto es, que no tira del todo fino en una aventura en la que Indy recorre todo tipo de localizaciones exóticas. Aunque a veces brilla con personajes interesantes y un argumento muy bien pensado, su crispante cámara y algún puzzle excesivamente retorcido no lo dejan en muy buen lugar. Inferior a *La Máquina Infernal*.





LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES 2008

VARIOS

Posiblemente, el mejor juego de acción de Indy hasta el momento. Sí, está dirigido a los más jóvenes, pero incluye suficientes gags (embutidos en una mecánica tan sólida como el resto de los juegos de Lego) dirigidos a los fans de las películas originales, y que contentarán a todo el mundo. Como Pixar, Traveller's Tales son expertos en contentar a segmentos muy distintos de público.

De acuerdo, hay cierto énfasis en el coleccionismo de ítems que puede cansar a algunos jugadores, pero las trapisondas en pos de cofres, reliquias y otros secretos son muy divertidas. La inclusión de fobias y vehículos también dan variedad al desarrollo, que respeta en casi todo al ya clásico estilo inaugurado en los juegos de *Star Wars*, e Indy pude usar el látigo para moverse por los escenarios y combatir enemigos. Transcurre a lo largo de las tres primeras películas y permite la adición de jugadores sin interrumpir partidas: un excelente juego que enorgullecería al arqueólogo original.

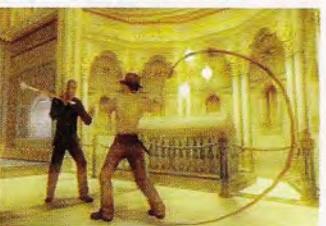
"INDY PUEDE USAR SU LÁTIGO PARA ATRAVESAR LOS MAPAS Y ENFRENTARSE A ENEMIGOS"



INDIANA JONES AND THE STAFF OF KINGS 2009

WII, PS2, PSP

Indiana Jones And The Staff Of Kings es un juego de acción fofo y sin originalidad. No tiene nada que lo haga destacar, e incluye un empleo soporífero del Wiimote y unos QTEs lamentables. La versión para Wii, con todo, es la mejor, ya que incluye un cooperativo que no quita el sueño tampoco y, sobre todo, lleva embutido *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*, que funciona sorprendentemente bien con el mando de la consola de Nintendo.





LEGO INDIANA JONES 2: LA AVENTURA CONTINÚA 2009

VARIOS

No está claro si alguna vez llegaremos a ver otro juego de Indiana Jones, pero al menos, el último que llegó a las tiendas se aseguró de despedirse de Junior a lo grande. Aparte de incluir una aventura basada en *El Reino de la Calavera de Cristal*, Traveller's Tales añade más niveles basados en las tres películas originales, mejora el multijugador gracias a la pantalla partida y redondea el conjunto con un editor de niveles. No supone un cambio radical después del original, pero lo recomendamos fervientemente.

INDIANA JONES ADVENTURE WORLD 2011

FACEBOOK

Por desgracia, el último juego de Indiana Jones ni siquiera existe ya. Su desarrollador Zynga lo canceló a finales de 2012. Inicialmente no era una franquicia, pero Zynga llegó a un acuerdo con LucasArts. La ambientación isométrica y deliciosamente cartoon rebosaba de misiones que completar, pero como siempre con los juegos del estudio, exigía brasear a los amigos con solicitudes para arañar más tiempo de juego. Curiosamente, fue la última vez que Hal Barwood se vio envuelto en las traducciones digitales de la franquicia, aquí encargándose del diseño narrativo.



INDIANA JONES Y LOS JUEGOS OSCUROS

Considerando la popularidad de Indiana Jones, no es sorprendente que sus aventuras hayan transcurrido en todo tipo de formatos. Cuando *Las Aventuras del Joven Indiana Jones* salió en DVD, la enorme caja incluía tres aventuras educacionales. Con un básico sistema point-and-click y una versión rubia y animada de Jones, estaban basados en episodios de la serie. *Revolution* sigue el guion de *Espías, Submarinos y Revolución*, *Special Delivery* rememora las peripecias de *Oganga: El Que Da y Quita la Vida*, mientras que *Hunting For Treasure* parte de *Tesoro del Ojo del Pavo Real*. Los tres se lanzaron en 2007, y son sorprendentemente duros, teniendo en cuenta el público al que van dirigidos.



Indy también ha protagonizado unas cuantas aventuras para móviles, cortesía del estudio de desarrollo Universomo. *Indiana Jones And The Kingdom Of The Crystal Skull* es una libre adaptación de la no-tan-mala-como-dicen-los-fans película de Shia LaBeouf, mientras que *Indiana Jones And The Lost Puzzles* es un juego de puzzles controlado con el sensor de movimiento y que te pone a esquivar rocas y serpientes.

También conviene mencionar dos mesas de pinball de Indiana Jones. *Indiana Jones: The Pinball Adventure* apareció en 1993 cortesía de Williams, y es un Grandes Éxitos de las tres primeras películas, mientras que *Indiana Jones*, de 2008 y obra de Stern, actualiza la saga con referencias a *La Calavera de Cristal*. También hay tragaperras, confirmando la imbatible fama de fenicio que ha atesorado siempre George Lucas.

INSERT COIN

FABRICANTE: **Insert Coin Clothing** PRECIO: **28,60-71,50 €**



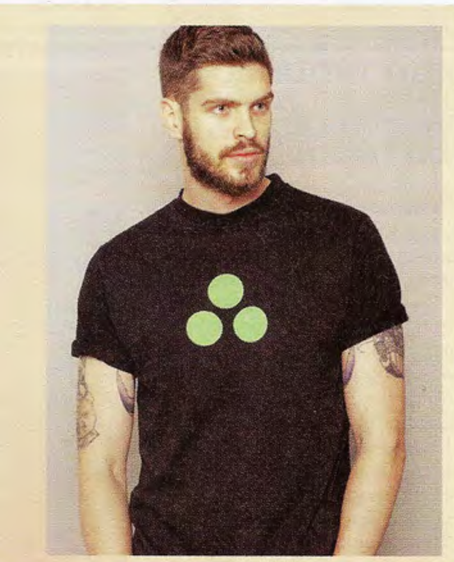


MUCHA de la ropa basada en juegos es demasiado obvia: una camiseta con un logotipo en la parte delantera que hace que seas lo más parecido a un hombre-anuncio de la marca de turno. La tienda online Insert Coin Clothing (www.insertcoinclothing.com) nos propone algo más sutil, unas prendas alternativas que están pensadas para los gamers que desean ir también a la moda con productos con una iconografía inspirada en el mundo de los juegos.

Las prendas en sí son de buena calidad, pero en los diseños empleados se aprecian diferencias notables. Los hay muy inspirados, como la chaqueta de *Hotline Miami* y la camiseta con código de barras Vic Viper de *Zone of the Enders*, pero hay otros, como el de la camiseta de *Splinter Cell*, que llevan el diseño minimalista demasiado lejos; representar un título de ese calado con tres puntos verdes que brillan en la oscuridad es como hacerle un feo. La formula para crear algunos de ellos, como Ellie's Survival School (*The Last of Us*) o Golden Saucer Amusement Park (*Final Fantasy VII*), es sencilla: se elige una ubicación del juego y se basa el diseño en ella. No son unas referencias perceptibles para todos, pero hay que tener en cuenta que el público de esta ropa no son solo los gamers puros y duros. De hecho, esto es lo que más nos llama la atención de los productos. La marca es capaz de diseñar unas prendas con un vínculo al mundo de los juegos que los gamers son capaces de detectar, pero a la vez consigue llegar a una audiencia más general con un producto de calidad. Visita la página, a nosotros nos ha sorprendido.







NO TE LOS PIERDAS



POKÉMON X Y POKÉMON Y: GUÍA OFICIAL DE LA REGIÓN DE KALOS

Viaja por la misteriosa región de Kalos sin temor a perderte. Incluye un mapa de dudas, tabla de afinidad de tipos, objetos ocultos y un recorrido con todas las Medallas de Gimnasio. 16,99 €.



CREATIVE T4 WIRELESS SIGNATURE SERIES 2.1

Creative ha presentado unos altavoces inalámbricos de alto rendimiento con las tecnologías Bluetooth y NFC. Además de integrar los codecs aptX y AAC de alta definición, cuentan con entrada óptica y ofrecen un sonido potente y también preciso. 299,99 €



THRUSTMASTER T60 RACING WHEEL

Este producto con licencia oficial de PS3 cuenta con un original sistema de apoyo en las rodillas. Además de dos pedales progresivos, lleva dos levas y cambio secuencial, D-Pad y 12 botones de acción. 49,99 €

SENNHEISER G4ME ONE

FABRICANTE: **SENNHEISER** PRECIO: **229 €**

LA POPULAR MARCA de auriculares ha creado un modelo concebido para quienes disfrutan de sus juegos en el PC de casa. Con un peso de tan solo 300 gramos y un diseño circumaural abierto, la idea es no estar completamente aislado, incluso cuando se está inmerso en un juego de gran intensidad.

Gracias a su diseño y a sus componentes ofrecen un sonido de alta fidelidad. Como prestaciones, destacan por ofrecer una gran frecuencia de respuesta que oscila entre 15 y 28.000 Hz y un nivel de presión del sonido de 116 decibelios, a lo que se suma una impedancia de 50 ohmios.



QPAD MK-80 PRO GAMING

FABRICANTE: **QPAD** PRECIO: **129 €**

SI TE HAS GASTADO un buen dinero en tu PC querrás que cada componente sea perfecto. El QPAD MK-80 se ha diseñado con la ergonomía para jugar en mente, y tiene teclas recubiertas de goma para apoyar mejor los dedos, cuatro ajustes de altura y un sistema de retroiluminación que cumple su cometido sin distraer. Además, es el MK-80 es realmente sólido, así que no se partirá en el fragor de la batalla.





STEELSERIES SIBERIA ELITE

FABRICANTE: **STEELSERIES** PRECIO: **200 €**

CON LA MAYORÍA de los auriculares para jugar ocurre siempre lo mismo: tras unas horas no hay quien los aguante. Los SteelSeries Siberia Elite responden a esta queja con unas almohadillas de espuma con efecto memoria y una diadema realmente cómoda. Cuando los probamos, no pudimos evitar pensar: "es como llevar una nube". Incluyen iluminación LED personalizable con 16,8 millones de colores, micrófono extensible y tarjeta de sonido externa dedicada. Son una gran elección para juegos y uso multimedia.

CALL OF DUTY: GHOSTS EAR FORCE PHANTOM

FABRICANTE: **TURTLE BEACH** PRECIO: **299,90 €**

LOS AURICULARES inspirados en los mejores juegos del mercado están de moda. Las grandes marcas lanzan series, en su mayoría ediciones limitadas, pensadas para los amantes de estos títulos. Fabricantes como Razer cuentan ya con una larga trayectoria de productos dedicados a juegos como Starcraft o el reciente Battlefield 4, y ahora es Turtle Beach la que nos sorprende con un espectacular producto inspirado en Call of Duty: Ghosts.

No es una solución económica ni muchos menos, pero se ha concebido pensando en quienes buscan lo mejor de lo mejor. Los Ear Force Phantom, completamente inalámbricos, se suministran junto con una tarjeta de sonido externa y están equipados con conectividad Wi-Fi de doble banda. Integran además un potente procesador de audio Dual-Stage que trabaja con preajustes personalizables y proporciona una gran inmersión en el juego con su preciso sonido envolvente Dolby Digital. A esto se le añade la tecnología Cinematic Surround Sound, que brinda ángulos de sonido ajustables para disfrutar mejor de juegos, música y películas, y lo que la marca denomina Dynamic Chat Boost, que aumenta automáticamente en volumen del 'chat' según sube el del juego.

La batería recargable de los Ear Force Phantom ofrece una autonomía de 15 horas, pero el fabricante ha pensado también en la ergonomía. Gracias a sus auriculares de 50 mm que incorporan unas almohadillas con de espuma efecto "memoria" especialmente diseñadas para que resulten cómodas y a la vez aíslen al jugador del ruido exterior.

Dejando a un lado el impactante diseño y la impecable calidad de los materiales con los que están fabricados, los Turtle Beach Ear Force Phantom van un paso más allá en cuanto a personalización, ya que puedes descargar diferentes 'presets' de audio para adaptar el sonido a cada situación, así como utilizar las voces de los actores de Ghosts para los mensajes que te darán los cascos (como en fase de encendido, batería baja, etcétera). Los Call of Duty: Ghosts Ear Force Phantom son compatibles con PS4, Xbox 360, PS3 y dispositivos móviles, y gracias a la tecnología Bluetooth permiten conectar tu teléfono móvil para responder llamadas con los cascos sin soltar el mando, así como escuchar tu música favorita mientras juegas. Recomendados para amantes de COD.



>> Los Ear Force Phantom, que incluyen tarjeta de sonido externa, están pensados para quienes buscan lo mejor de lo mejor en audio para juegos.

ACTUALIZACIÓN PARA PS4 Y XBOX ONE

SI COMPRAS los Phantom entre el 22 de noviembre de 2013 y el 30 de enero de 2014, la marca enviará un adaptador de audio gratuito que te permitirá disfrutar de los auriculares mientras juegas con tu nueva Microsoft Xbox One. Si por el contrario has decidido que tu consola sea la PlayStation 4 de Sony, tan solo tendrás que descargar la última versión del software Advanced Sound Editor en la web del fabricante (www.turtlebeach.com) y seguir un sencillo procedimiento para actualizar el firmware de los auriculares.



>> La actualización para Xbox One requiere un adaptador, en el caso de PlayStation 4 basta con actualizar el firmware de los auriculares.

por Bruno Louviers





















La next-gen puede esperar

→ Aún tienes cuentas pendientes con la actual

Si no te has comprado una consola de nueva generación, calma, puedes esperar sin miedo a quedarte rezagado. No solo hay un montón de juegos cross-gen (*Titanfall* y *Destiny*, por decir dos bien gordos) anunciados sino que incluso hay algunos que no darán el salto a PS4 o XBO porque no les da la gana. Yo ando esperando *Dark Souls II* como agua de mayo y hay otros como *Castlevania Lords of Shadow II* que están a la vuelta de la esquina. Sin embargo, mi recomendación es rebuscar entre todos esos juegos que has ido acumulando con bundles y ofertas de Steam y que le des un poco de tregua a tu cartera. Si quieres rescatar obras imprescindibles que se te han podido escapar, solo tienes que echar un ojo al reportaje de los 50 juegos que definieron la generación del número 16. Porque lo compraste, ¿verdad?



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área Comercial Nacional de Prensa **MARTA BILBAO**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos Humanos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **LUIS JORGE GARCÍA**
Redactor Jefe **ALEXIS CANALES**
Redacción **SANTIAGO BLÁZQUEZ, PEDRO ARRANZ**

Colaboradores
PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, BRUNO LOUVIERS, LÁZARO FERNÁNDEZ y **AV DESIGN**

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/ORDUÑA, 3, 28034 MADRID
TEL: 91 586 33 00
GAMES@GRUPOZETA.ES

ÁREA DE REVISTAS
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **JORGE BARAZÓN**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

SUSCRIPCIONES, NÚMEROS ATRASADOS Y ATENCIÓN AL LECTOR
902 05 04 45 DE 9 A 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA

CENTRO: LUIS RODRÍGUEZ, Mª JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema arcas +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com;* **FRANCIA / BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr;* **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl;* **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk;* **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net;* **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com;* **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com;* **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr;* **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com;* **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com;* **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com;* **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444- *ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotocobrhi, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: B-9134-2012
PRINTED IN SPAIN

GAMESTM
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**






COWABUNGA!
GAMES™ REGRESA
A LA SUPERFICIE
EN ENERO